

	0,580	0,486	13	4	5806	24.08.15	22:00	Arsenal FC	Liverpool FC
▼	0,588	0,453 ▲	6	7	5807	29.08.15 <td>14:45</td> <td>Newcastle United FC</td> <td>Arsenal FC</td>	14:45	Newcastle United FC	Arsenal FC
▼	0,498 ▼	0,409	5	7	5808			Liverpool FC	West Ham United FC
▼	0,528 ▼	0,364	7	7				FC	West Bromwich Albion I
	0,423	0,384	10	5				FC	Watford FC
	0,443 ▲	0,309	4					FC	Sunderland AFC
	0,408	0,331	9						Leicester City FC
	0,439 ▼	0,285	16						Crystal Palace FC
	0,371	0,287							Derby County FC
	0,406	0,250							West Bromwich City FC
	0,374	0,279							Manchester United FC
▲	0,390 ▲	0,262 ▲							Sheff Wed FC

	Kickoff	Sta		2	Total	<	>
▶	29.08 14:45	Finis		1,92	2,5	2,1	1,9
▶	29.08 17:00	Finis		2,11	2,5	2,12	1,9
▶	29.08 17:00	Finis		1,92	2,25	2,09	1,9
▶	29.08 17:00	Finis		2,1	3,25	1,9	2,1
▶	29.08 17:00	Finis		2,12	2,25	1,92	2,1
▶	29.08 17:00	Finis		1,96	2,04	2,14	1,9
▶	29.08 17:00	Finis		2	2,5	2,12	1,9
▶	29.08 19:30	Finis		2,25	2,02	1,98	2,5
▶	30.08 15:30	Finis		2,14	-1,25	2,19	1,84
▶	30.08 18:00	Finis		0	2,13	1,88	2,5
▶	12.09 14:45	Fixture		1,95	2,05	2,16	1,9
▶	19.09 17:00	Fixture		2,05	2,5	2,16	1,9



Tabla de contenido

1	Visión general	3
2	Interfaz de usuario	4
2.1	Forma principal	4
2.2	Tabla de posiciones	6
2.3	Gráficos de calificaciones	7
3	Tareas del usuario	8
3.1	Entrada de datos de la liga	8
3.2	Computación, visualización, impresión y exportación de probabilidades	9
3.3	Alimentando cuotas al asistente de apuestas	12
3.4	Actualización de ligas a través de Internet	12
3.5	Resultados y probabilidades en vivo	13
3.6	Actualizar datos de la liga desde archivos de texto	14
3.7	Cambiar el nombre de muchos equipos	14
3.8	Si eres un corredor de apuestas	14
4	Opciones	15
4.1	Opciones de liga actuales	16
4.2	Grupos y reglas de clasificación	18
4.3	Opciones de Internet	20
4.4	Opciones de “Stake Wizard”	21
4.5	Opciones misceláneas	23
5	Herramientas	24
5.1	Convertidor de cuotas	24
5.2	Asistente de estaca “Stake Wizard 4”	26
5.3	Análisis de torneo	26
5.4	Recuperador de datos	29
5.5	Filtro de juegos	30
5.6	Análisis de rendimiento	31
5.7	Renombrar utilidad	33
5.8	Espacio bolas 3D	34

6	Guía del asistente de estaca "Stake Wizard"	35
6.1	Resumen y concepto básico	35
6.2	Interfaz de usuario	36
6.3	Entrada de datos	37
6.4	Ejecución de cálculos	38
6.5	Resultados de cálculos	39
6.6	Informes de apuestas	40
6.7	Fondo matemático	41
7	Novedades de la versión 2.90 "Live Magic"	44
8	Registro del programa	47
9	Notas de instalación	48
10	Agradecimientos	49
	Índice	51

1 Visión general

Asistente de probabilidades Genera probabilidades basadas en el rendimiento en cualquier deporte de liga, como fútbol, hockey, béisbol, fútbol americano, rugby y baloncesto. Proporciona resultados en vivo y las probabilidades correspondientes en vivo. Mantiene más de 125 bases de datos actualizables por Internet con los juegos pasados de la mayoría de las ligas europeas de fútbol y hockey, UEFA y superligas internacionales, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP y WTA. Realiza un seguimiento de las clasificaciones de los equipos en dinámica. Realiza análisis de torneos calculando las probabilidades de que cualquier equipo ocupe cualquier lugar al finalizar los juegos programados. Tiene un optimizador de apuestas sofisticado incorporado. **Asistente de estacas** como una herramienta poderosa. El programa tiene una interfaz de usuario intuitiva y conveniente.

La historia de **Asistente de probabilidades** El origen de los algoritmos de predicción se remonta a 1998, cuando el fascinante espectáculo de la Copa del Mundo en Francia inspiró el desarrollo de algoritmos de predicción. El primer algoritmo simple se implementó en una hoja de cálculo de Excel como una aplicación de Visual Basic. Desde entonces, se han realizado muchos esfuerzos de investigación para mejorar la fuerza de predicción. Inicialmente, el fútbol era el único deporte que se apoyaba en la predicción. **Asistente de probabilidades** Hoy en día, también se admiten otros tipos de deportes como el hockey sobre hielo, el baloncesto, el fútbol americano, el béisbol y el tenis.

Asistente de probabilidades calcula probabilidades fijas (1 X 2), línea de dinero o probabilidades de empate sin apuesta (1 2), probabilidades de doble oportunidad (1X122X), probabilidades de handicap asiático, probabilidades de handicap europeo, goles marcados, resultados exactos, probabilidades de medio tiempo/tiempo completo (se calculan hasta más de 100 probabilidades distintas por evento). Se admiten tres conjuntos de probabilidades independientes para los períodos de partido (tiempo completo, primer tiempo y segundo tiempo), lo que triplica el número total de probabilidades calculadas. **Asistente de probabilidades** Puede gestionar un número ilimitado de ligas con hasta 1024 equipos o jugadores y un número ilimitado de partidos por liga. Todas las ligas admitidas se pueden actualizar fácilmente a través de la conexión a Internet.

Apoyo de **tenis** El deporte es una de las novedades de **Asistente de probabilidades** Los algoritmos de última generación que se utilizan en la actualidad son dignos de los mejores desarrollos y esfuerzos de investigación previos en fútbol, hockey y otros deportes. Estos algoritmos pueden realizar un seguimiento de los resultados en vivo y calcular el conjunto completo de probabilidades en juego hasta el final del partido.

Además de las características enumeradas anteriormente, **Asistente de probabilidades** es capaz de mostrar resultados en vivo y **todo** probabilidades correspondientes en tiempo real, creando así una nueva dimensión para la gama más amplia de probabilidades.

Como una cuestión de hecho, **Asistente de probabilidades** es una casa de apuestas virtual independiente que ofrece todo tipo de cuotas basándose en análisis estadísticos avanzados y pronósticos. A diferencia de las casas de apuestas reales, no comete errores costosos. Además, revela dichos errores y permite al apostador confiar no solo en la buena suerte, sino también en las leyes de probabilidad. Normalmente, estas últimas están del lado de la casa de apuestas siempre que publique cuotas de línea correctas (precios). En tal caso, el 10-20% del importe bruto de las apuestas constituye el beneficio de la casa de apuestas a largo plazo. Si las cuotas de línea de la casa de apuestas superan las cuotas justas, el apostador adquiere condiciones previas confiables para ganar y la casa de apuestas para perder.

Asistente de probabilidades Se puede utilizar de tres maneras:

- 1) Establezca el margen de beneficio en 0%, genere probabilidades justas, compárelas con las líneas de la casa de apuestas, encuentre ocasiones en las que las probabilidades del mercado sean mayores que las probabilidades justas y realice apuestas confiables de acuerdo con el enfoque científico proporcionado por la poderosa herramienta Stake Wizard;
- 2) Establezca un margen de beneficio del 5 al 15 %, genere cuotas de mercado y abra una nueva casa de apuestas sin la intervención del propio corredor de apuestas. Los corredores de apuestas serios pueden corregir las cuotas medias del mercado en la dirección que indique el programa.
- 3) Uso **Asistente de probabilidades** como asesor.

A pesar de la aparente simplicidad de la interfaz de usuario, **Asistente de probabilidades** Realiza cálculos muy complejos, lo que hace que este programa sea único en su clase. El algoritmo subyacente es el resultado de estudios científicos exhaustivos.

2 Interfaz de usuario

2.1 Formulario principal

Casi la totalidad de los **Asistente de probabilidades** se puede acceder a las funciones desde el formulario principal, que también muestra los datos de entrada y salida. El formulario principal está dividido por el divisor horizontal y consta de los siguientes elementos:

- **Menú y barra de herramientas**



Utilice los elementos del menú o los botones de la barra de herramientas para abrir y guardar archivos de la liga, mostrar e imprimir probabilidades, editar equipos y juegos, obtener partidos y actualizaciones a través de Internet, mostrar clasificaciones, cambiar opciones, mostrar gráficos, iniciar cálculos, deshacer cambios, activar herramientas, mostrar ayuda y registrar este programa.

- **Tabla de equipos**

N	Teams	Rating	In-total	Attack	Defence	Place	Points
1	Manchester City FC	0,672	0,895	0,745	0,373	2	79
2	Chelsea FC	0,630	0,704	0,628	0,447	1	87
3	Arsenal FC	0,530	0,758	0,605	0,370	3	75
4	Manchester United FC	0,414	0,734	0,535	0,324	4	70
5	Liverpool FC	0,388	0,842	0,576	0,257	6	62

Almacena equipos junto con sus clasificaciones, totales (es decir, contribuciones al total de goles anotados), variables de ataque y defensa, posiciones y puntos. Para ordenar los equipos, haga clic en los encabezados de las columnas correspondientes.

- **Mesa de juegos**

N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	HT	Rem
6548	18.05.15	22:00	West Bromwich Albion	Chelsea FC	3	0	1 : 0	
6549	20.05.15	21:45	Arsenal FC	Sunderland AFC	0	0	0 : 0	
6550	24.05.15	17:00	Stoke City FC	Liverpool FC	6	1	5 : 0	
6551		17:00	Newcastle United FC	West Ham United FC	2	0	0 : 0	
6552		17:00	Manchester City FC	Southampton FC	2	0	1 : 0	
6553		17:00	Leicester City FC	Queens Park Rangers	5	1	2 : 0	

Almacena partidos y juegos pasados junto con sus atributos.

- **Tabla de probabilidades**

La tabla de probabilidades contiene hasta 107 probabilidades diferentes para cada evento, incluidas probabilidades fijas, línea de dinero (apuesta sin empate), probabilidades de hándicap asiático o europeo, goles marcados, resultados exactos, goles por debajo o por encima, probabilidades de mitad de partido o de final del mismo. Se pueden seleccionar tres conjuntos de probabilidades para cada período de partido (en fútbol) mediante el elemento del menú **Impares**

@**Período de partido** La tabla de probabilidades muestra las probabilidades en vivo cuando el modo de probabilidades en vivo está activado. Se divide en 6 vistas:

Vista general

N	Home team	Away team	1	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score odds	Score odds		
<input type="checkbox"/>	Stoke City FC	Liverpool FC	3,2	3,58	2,45	1,69	1,39	1,45	+0,25	1,9	2,11	2,75	1,94	2,07	1,56	2,8	1 : 1	7,02	1 : 2	8,32
<input type="checkbox"/>	Newcastle United F	West Ham United F	2,9	3,31	2,83	1,55	1,43	1,53	0	2,02	1,98	2,25	2,06	1,94	1,77	2,3	1 : 1	5,97	1 : 2	9,28
<input type="checkbox"/>	Manchester City FC	Southampton FC	1,42	5,15	9,62	1,12	1,24	3,35	-1,25	2	2	2,75	2,14	1,88	1,77	2,29	2 : 1	7,27	2 : 0	8,23
<input type="checkbox"/>	Leicester City FC	Queens Park Rang	1,57	4,44	7,18	1,16	1,29	2,74	-1	2,02	1,98	2,75	1,97	2,03	1,73	2,37	2 : 1	7,11	1 : 1	8,14
<input type="checkbox"/>	Hull City AFC	Manchester United	5,37	3,63	1,86	2,17	1,38	1,23	+0,5	2,17	1,86	2,25	2,01	1,99	1,93	2,08	1 : 1	6,4	1 : 2	7,48

Puntuaciones correctas

N	Home team	Away team	0:0	1:1	2:2	1:0	2:0	3:0	0:1	0:2	0:3	2:1	3:1	3:2	1:2	1:3	2:3	3:3	[4:]	Other
	Everton FC	Tottenham Hotspur	23,1	6,87	12,9	10,8	12,1	26,8	14,7	24,6	98,2	7,7	17,1	28,6	11,5	46	51,6	114	26,4	252
	Crystal Palace FC	Swansea City AFC	17	6,06	14,4	9,65	13,9	43,8	10,7	17,6	68,1	8,72	27,5	45,3	9,98	38,7	55,7	176	56,5	510
	Chelsea FC	Sunderland AFC	20,3	11,6	70,2	6,93	5,32	7,29	33,9	267		8,91	12,2	96,2	91,4				9,97	33,9
	Aston Villa FC	Burnley FC	11,2	5,52	20,7	7,1	11,9	47,2	8,69	19,4	129	9,23	36,7	82,2	12,4	81,6	137	543	104	
	Arsenal FC	West Bromwich Alt	25,1	9,83	32,4	8,65	6,67	9,2	28,6	122		7,58	10,5	44,7	42	431	332	458	10,1	34,8

Hándicaps asiáticos

N	Home team	Away team	AH	1	2															
	Stoke City FC	Liverpool FC	-0,5	3,2	1,45	-0,25	2,76	1,57	0	2,31	1,76	+0,5	1,69	2,45	+0,75	1,49	3,04	+1	1,29	4,46
	Newcastle United F	West Ham United F	-0,75	3,83	1,35	-0,5	2,9	1,53	-0,25	2,46	1,88	+0,25	1,71	2,41	+0,5	1,55	2,83	+0,75	1,37	3,72
	Manchester City FC	Southampton FC	-2	3,91	1,34	-1,75	2,81	1,55	-1,5	2,32	1,76	-1	1,69	2,45	-0,75	1,53	2,9	-0,5	1,42	3,35
	Leicester City FC	Queens Park Rang	-1,75	3,58	1,39	-1,5	2,8	1,55	-1,25	2,41	1,71	-0,75	1,73	2,36	-0,5	1,57	2,74	-0,25	1,4	3,52
	Hull City AFC	Manchester United	-0,25	4,63	1,28	0	3,89	1,35	+0,25	2,66	1,6	+0,75	1,85	2,17	+1	1,54	2,86	+1,25	1,41	3,44

Goles marcados

N	Home team	Away team	G1	<	>	G2	<	>	1	2	3	4	5	0..1	2+	1..2	0..2	3+	2..3	1..3	0..3	4+
	Stoke City FC	Liverpool FC	1,25	1,93	2,08	1,5	1,86	2,17	6,7	3,86	3,76	5,64	12,6	5,32	1,23	2,45	2,24	1,81	1,9	1,48	1,4	3,49
	Newcastle United F	West Ham United F	1,25	1,75	2,34	1,25	1,77	2,3	4,93	3,37	4	7,58	22,2	3,79	1,36	2	1,78	2,28	1,83	1,33	1,23	5,29
	Manchester City FC	Southampton FC	2	2,07	1,93	0,75	2,04	1,96	7,64	4,14	3,76	5,21	10,5	6,12	1,2	2,68	2,47	1,68	1,97	1,57	1,49	3,04
	Leicester City FC	Queens Park Rang	1,75	2,15	1,87	0,75	2,22	1,82	6,84	3,9	3,76	5,57	12,2	5,43	1,23	2,48	2,27	1,79	1,91	1,5	1,42	3,41
	Hull City AFC	Manchester United	0,75	2,1	1,91	1,5	1,88	2,14	4,78	3,34	4,06	7,89	23,7	3,65	1,38	1,96	1,74	2,35	1,83	1,32	1,22	5,56

Por debajo/por encima de los goles

N	Home team	Away team	Total	<	>															
	Stoke City FC	Liverpool FC	2	3,94	1,34	2,25	2,74	1,57	2,5	2,24	1,81	3	1,64	2,56	3,25	1,49	3,03	3,5	1,4	3,49
	Newcastle United F	West Ham United F	1,5	3,79	1,36	1,75	3,22	1,45	2	2,66	1,6	2,5	1,78	2,28	2,75	1,56	2,79	3	1,34	3,97
	Manchester City FC	Southampton FC	2	4,64	1,27	2,25	3,09	1,48	2,5	2,47	1,68	3	1,81	2,23	3,25	1,61	2,63	3,5	1,49	3,04
	Leicester City FC	Queens Park Rang	2	4,04	1,33	2,25	2,79	1,56	2,5	2,27	1,79	3	1,67	2,5	3,25	1,51	2,96	3,5	1,42	3,41
	Hull City AFC	Manchester United	1,5	3,65	1,38	1,75	3,1	1,48	2	2,56	1,64	2,5	1,74	2,35	2,75	1,53	2,89	3	1,31	4,19

Medio tiempo / tiempo completo

N	Home team	Away team	1 (1)	X (1)	2 (1)	1 (2)	X (2)	2 (2)	1/1	1/X	1/2	X/1	X/X	X/2	2/1	2/X	2/2
	Stoke City FC	Liverpool FC	3,81	2,37	3,16	3,56	2,68	2,89	5,48	16,6	50,8	8,45	6,35	6,86	63,9	16,8	4,15
	Newcastle United F	West Ham United F	3,68	2,21	3,62	3,38	2,48	3,32	5,02	17,1	71,1	7,49	5,49	7,34	72,8	17,2	4,9
	Manchester City FC	Southampton FC	2,01	2,7	7,53	1,79	3,19	7,77	2,22	24,3	191	4,84	8,62	21	36,8	23,3	16
	Leicester City FC	Queens Park Rang	2,22	2,55	6,36	1,98	2,95	6,38	2,52	21,3	147	5,05	7,5	16,3	39,2	20,6	12
	Hull City AFC	Manchester United	5,56	2,26	2,65	5,37	2,57	2,35	9,21	19,1	53,1	12,1	5,81	5,31	143	19,6	3,13

Utilice el menú **Impreso** teclas funcionales **F4...F9** para cambiar entre estas vistas de la tabla de probabilidades.

Las probabilidades de la línea de mercado se pueden ver usando la tecla **<F3>** o elemento del menú **Impares@Probabilidades de línea de mercado**. Submenú **Impares@Corredor de apuestas** Permite al usuario elegir entre varias casas de apuestas deportivas líderes. **<F2>** para volver a las probabilidades justas calculadas por el programa utilizando métodos estadísticos avanzados.

La tabla de probabilidades contiene hasta 107 probabilidades diferentes para cada evento, incluidas probabilidades fijas, línea de dinero (empate/no apuesta), doble oportunidad, probabilidades de hándicap asiático o europeo, goles por debajo/por encima, goles marcados, mitad/tiempo completo.

Además, los períodos de partido (*Tiempo completo, Medio tiempo, y 2da vez*) se puede elegir utilizando cualquiera de los atajos **F10, F11, F12**, o elemento del menú **Impares@Periodo de partido...**

Codificación de celdas de color

1. **Violeta** (o azul en las pantallas LCD): eventos en los que NO se recomienda apostar debido a tendencias desfavorables o estadísticas deficientes. Presione el acceso directo **<Ctrl-H>** o utilizar el elemento del menú **Impares@Filtros Antibet@Tendencias de calificación/ totales** para activar/desactivar esta opción.

2. **Verde** - eventos de apuestas aptos para apostar y que cumplan el criterio **Cuotas justas < Cuotas de línea** Cuanto mayor sea la diferencia, más profundo será el color verde. Verde oscuro (**Feria << Línea**) requiere una comprobación adicional de otras fuentes. En particular, comprobar la motivación y las lesiones del equipo, especialmente al final de la temporada regular.

3. **Rojo** en el *Puntuaciones correctas* La vista indica la probabilidad de que se produzca una determinada puntuación. Cuanto mayor sea la probabilidad, más profunda será la probabilidad.

El color rojo.

4. **Gris**- igual que 2 pero con tendencia alcista desfavorable en el mercado. Los tonos de color gris se combinan con los de color verde por su intensidad. Pulse el atajo **<Ctrl-M>** o utilizar el elemento del menú **Impares@Filtros Antibet @Tendencias del mercado al alza** para activar/desactivar esta opción.

1 y 4 son los elementos de **Cuotas > Filtros Antibet**. 2 y 4 aparecen cuando el usuario elige **Cuotas > Cuotas de la línea de mercado**.

• **Tabla de resultados en vivo**

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	Min'	Score
<input type="checkbox"/>	Stoke City FC	Liverpool FC	24.05 17:00	1st half	43	5 : 0
<input type="checkbox"/>	Newcastle United F	West Ham United F	24.05 17:00	Half time	45	0 : 0
<input type="checkbox"/>	Manchester City FC	Southampton FC	24.05 17:00	1st half	43	1 : 0
<input type="checkbox"/>	Leicester City FC	Queens Park Rang	24.05 17:00	1st half	42	2 : 0
<input type="checkbox"/>	Hull City AFC	Manchester United	24.05 17:00	1st half	43	0 : 0
<input type="checkbox"/>	Everton FC	Tottenham Hotspur	24.05 17:00	Half time	45	0 : 1
<input type="checkbox"/>	Crystal Palace FC	Swansea City AFC	24.05 17:00	1st half	43	0 : 0
<input type="checkbox"/>	Chelsea FC	Sunderland AFC	24.05 17:00	1st half	42	1 : 1
<input type="checkbox"/>	Aston Villa FC	Burnley FC	24.05 17:00	1st half	42	0 : 1
<input type="checkbox"/>	Arsenal FC	West Bromwich Alb	24.05 17:00	Half time	45	4 : 0

La tabla de resultados en vivo contiene la fecha y hora de inicio, el estado del juego, los minutos jugados y el marcador actual. Se actualiza cada 5 segundos. Para iniciar la visualización de los resultados en vivo y las cuotas en vivo correspondientes,

Conectarse a Internet y hacer clic en un botón de la barra de herramientas.

Dependiendo de la tarea específica actual, se puede usar el divisor horizontal para ampliar el área de equipos/juegos (superior) o el área de probabilidades (inferior) del formulario principal:

10	Stoke City FC	0,159 ▲	0,686	0,384 ▲	0,221	9	54	6557
11	Leicester City FC	0,122 ▲	0,706	0,375 ▲	0,192 ▲	14	41	6558
12	West Ham United FC	0,104 ▼	0,654 ▼	0,340 ▼	0,209	12	47	6559

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	Min'	Score	1	X
<input type="checkbox"/>	Stoke City FC	Liverpool FC	24.05 17:00	Finished		6 : 1	3,2	3,58
<input type="checkbox"/>	Newcastle United F	West Ham United F	24.05 17:00	Finished		2 : 0	2,9	3,31
<input type="checkbox"/>	Manchester City FC	Southampton FC	24.05 17:00	Finished		2 : 0	1,42	5,15

• **Barra de estado**

Teams: 28	Games: 6559	Average total: 2,64	Home advantage: 0,365	Profit margin: 0%	Last updated: 24.05.15
-----------	-------------	---------------------	-----------------------	-------------------	------------------------

Muestra el número de equipos, el número de juegos, el total promedio, la ventaja de local, el margen de beneficio y la fecha de la última actualización.

2.2 Tabla de posiciones

La tabla de clasificación se activa eligiendo el elemento del menú **Equipos@Clasificación actual**, o haciendo clic en un botón en una barra de herramientas.

Para contar las clasificaciones correctamente, el programa utiliza los siguientes atributos en la columna **Movimiento rápido del ojo** de la mesa de juegos:

F-primer partido de un torneo regular (campeonato); **do**-partidos de copa, excluidos del cómputo de la clasificación; **de**-partidos amistosos, excluidos del cómputo de la clasificación;

Todos los juegos que se hayan jugado en o después de la fecha del juego marcado por **F**, excluyendo los partidos de Copa y amistosos, se tienen en cuenta al calcular la clasificación.

Para las ligas que se pueden actualizar a través de Internet, dichos atributos se agregan automáticamente.

Si dos o más equipos tienen la misma cantidad de puntos, se aplican ciertas reglas para determinar los equipos mejor clasificados. Es posible cambiar (personalizar) estas reglas para necesidades especiales presionando un botón **Grupos y reglas**. Consulte la sección Grupos y reglas de clasificación para obtener más detalles.

Los equipos que ascienden a la primera división están resaltados en rojo. Los equipos que descienden a la segunda división están resaltados en azul oscuro. La cantidad de equipos que ascienden y descienden se define en la **Grupos y reglas** panel también.

Los puntos punitivos que afectan la clasificación se especifican mediante el elemento del menú **Equipos@Puntos punitivos**.

La tabla de clasificaciones contiene formularios interactivos de 5, 10 y 15 caracteres que se activan al señalar las celdas de colores respectivos.

Standings in Belgium - Jupiler Pro League as of 27.12.24

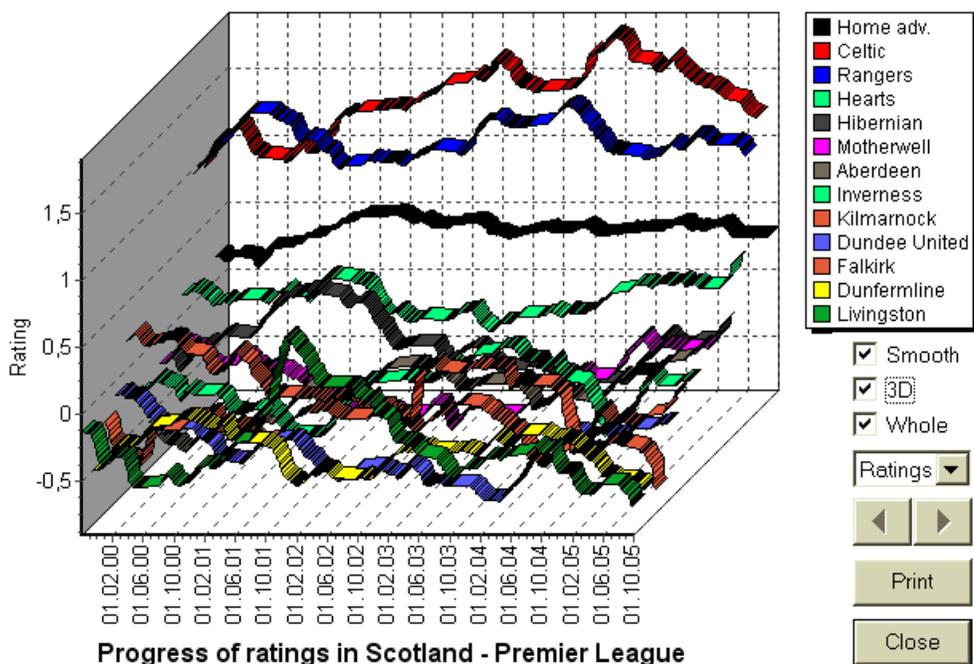
N	Teams	Games	Wins	Draws	Losses	Scored	Conced	Points	Form 10
1	KRC Genk	20	13	3	4	40	27	42	D W L W D W L W W W
2	Club Brugge KV	20	12	5	3	44	23	41	W D W W W W D W W W
3	RSC Anderlecht	20	9	6	5	36	18	33	L L W W D W W W L L
4	Royal Antwerp FC	20	9	5	6	36	21	32	D W D L L D W L W D
5	Royale Union SG	20	7	10	3	28	18	31	W D W D W D W D L D
6	KAA Gent	20	8	6	6	30	24	30	L W D W D L W D L D
7	KV Mechelen	20	7	6	7	35	26	27	D D D L L W L D W W
8	Royal Charleroi SC	20	8	3	9	21	23	27	W L W W L D D L L D
9	FC Verbroedering Dende	20	7	6	7	27	33	27	W L W W L D D L L D
10	FC Oud-Heverlee Leuven	20	5	10	5	19	21	25	W L W D D D D L W D
11	Standard de Liege	20	6	7	7	12	21	25	D L D D D W L W L W
12	KVC Westerlo	20	6	5	9	34	34	23	L D L L D W L W L L
13	Cercle Brugge KSV	20	5	6	9	21	32	21	D W D D L L L W W D
14	Sint-Truidense VV	20	4	7	9	24	40	19	D L L L D L W L W L
15	KV Kortrijk	20	5	3	12	17	39	18	L D L L W L L L W L
16	K Beerschot VA	20	2	6	12	18	42	12	L D D L W L D D L W

26.12.24 KV Mechelen - Standard de Liege 0 : 0

No groups Form 5 10 15

2.3 Gráficos de calificaciones

Al hacer clic en uno de los elementos del menú de **Gráficos** El menú abre una nueva ventana donde se muestra la dinámica del cambio de calificaciones (en totales) de los equipos en una liga actual:



El usuario puede navegar por los períodos utilizando los botones de flecha (o teclas). Es posible ver el rango completo marcando una casilla **Entero**.

Las curvas se pueden suavizar marcando una casilla **Liso**. Opción **3D** cambia la apariencia del gráfico a tridimensional.

Hacer clic **Imprimir** Botón para hacer una copia impresa del gráfico mostrado. Los resultados de impresión son mejores cuando se utiliza una impresora con capacidad para imprimir en color.

Es posible visualizar las calificaciones (en totales) del equipo local *contra* equipo visitante eligiendo el elemento deseado en el submenú **Equipo contra equipo**.

Nota: Para mostrar un gráfico, debe haber al menos 2 equipos y 2 partidos con fechas diferentes. Las curvas se pueden mostrar solo para los primeros 63 equipos de la tabla de equipos. Para una gran base de datos de partidos pasados, solo se pueden mostrar en un gráfico las últimas 500 fechas diferentes.

Nota: La barra vertical en la vista 2D indica el comienzo del período en el que hay suficientes juegos pasados para realizar cálculos estadísticos confiables.

3 Tareas del usuario

3.1 Entrada de datos de la liga

Los datos de la liga son esenciales para este programa. Incluyen conjuntos de equipos y partidos pasados. Cuantos más partidos se introduzcan, más precisas serán las clasificaciones, los totales (es decir, las contribuciones al total) y las probabilidades que se calculan. Los equipos y los partidos se introducen en las tablas de equipos y partidos, respectivamente (consulte la interfaz de usuario). Los pares de equipos que juegan (partidos) en la tabla de probabilidades también forman parte de los datos de la liga.

• Equipos y tabla de equipos

Utilice el menú **Equipos** Para editar la tabla de equipos. Columnas **Clasificación, En total, Ataque y Defensa** son editables si hay una opción *Entrada manual de calificaciones/totales* está activado. Normalmente, no es necesario introducir las clasificaciones y los totales manualmente. Se calculan automáticamente, siempre que haya suficientes partidos para el análisis estadístico. Se pueden introducir un máximo de 1024 equipos en la tabla de equipos.

Los puntos punitivos para un determinado equipo se ingresan como números enteros positivos mediante el menú **Equipos@Puntos punitivos** Se restan de los puntos calculados normalmente y, por lo tanto, los puntos corregidos se resaltan en rojo.

• Juegos y mesa de juegos

Utilice el elemento del menú **Juegos** Para editar la tabla de juegos, todas las columnas son editables: **Fecha, Tiempo, Equipo local, Equipo de fuera, G1, G2**- goles marcados por los equipos locales y visitantes, **alta**- resultado del medio tiempo, y **Movimiento rápido del ojo**- Comentarios sobre un juego en particular. Los comentarios (atributos) son opcionales y pueden tener los siguientes valores: **Antiguo Testamento**- con el tiempo, **Nevada**- lugar neutral, **F**- primer partido de un campeonato, **do**- juego de copa, **de**- Juego amistoso, **?**- resultado dudoso. Varias observaciones sobre una misma partida están delimitadas por espacios. Las filas siguientes de la tabla de partidas pueden no contener fecha si esta permanece igual.

Los resultados del entretiempo se muestran únicamente en las ligas de fútbol. Si el resultado del entretiempo de cualquiera de los equipos supera los 30, no se podrá mostrar el resultado del entretiempo.

Entenis Ligas, la tabla de juegos tiene un aspecto un poco diferente. Columna **R** Contiene el resultado final o actual del partido y columnas **1..5** contiene resultados finales o actuales de conjuntos separados. Un atributo **gs** designa **Gran Slam** Partido que podrá constar de hasta 5 sets.

Además de la introducción manual de nuevos juegos, la tabla de juegos se puede actualizar vía Internet (ver Actualización de ligas vía Internet) o desde archivos en los siguientes formatos:

- 1) Archivos de la liga (**PASTO**);
- 2) Archivos de Excel (**XLS**). Las columnas de una hoja de cálculo deben contener los mismos encabezados que la tabla de juegos.
- 3) Archivos delimitados por texto o comas (**TXT, CSV, VTS**) (ver Actualización de datos de la liga desde archivos de texto).

Es posible a través del elemento del menú **Juegos@Actualizar desde archivo** usando el botón de la barra de herramientas .

No hay límite en el número de juegos que se pueden ingresar en la tabla de juegos.

Para comodidad del usuario, existe la posibilidad de ver solo los partidos y encuentros entre dos equipos seleccionados (o todos los partidos jugados por un solo equipo). Esto se hace a través del elemento del menú **Juegos@Ver juegos**.

• Tabla de partidos y cuotas

La tabla de probabilidades se utiliza para especificar los partidos y mostrar las probabilidades (resultados de los cálculos). Los partidos son ingresado manualmente, usando cuadros desplegable, o a través del elemento del menú **Accesorios@Mostrar nuevos partidos** El usuario puede querer ingresar handicaps, totales y puntajes personalizados en columnas grises editables. **AHO** o **yo**, **Total**, y **Puntaje**, respectivamente. Los handicaps personalizados se ingresan como un número negativo (positivo) de bolas restadas (sumadas) del resultado del equipo local. También se pueden ingresar en notación AHO, por ejemplo **0 : 1,25** que es lo mismo que **0 : 1¼**-**1.25**, asimismo **0,5 : 0** es lo mismo que **½ : 0** o **0,5**. Las casillas de verificación en el borde izquierdo de la tabla se utilizan para especificar la sede neutral del partido.

Nota: Se recomienda preparar primero la mesa de los equipos para poder activar el asistente de tipos al ingresar a los juegos.

Nota: Prensado <Entrar> al hacer doble clic se ingresa al modo de edición en las celdas editables de cualquiera de las tablas.

Nota: Para mayor comodidad del usuario, cada tabla cuenta con un menú emergente que se activa haciendo clic con el botón derecho del ratón. Son idénticos a los elementos del menú principal.

El usuario puede abrir un archivo de liga previamente guardado haciendo clic en un botón



, o eligiendo el elemento del menú **Archivo@**

Abierto. Si un archivo de liga reside en el **Asistente de probabilidades** Directorio, se puede elegir rápidamente desde el cuadro de archivo desplegable en la barra de herramientas. Se recomienda colocar los archivos de la liga en ese directorio. Los archivos de la liga tienen una extensión predeterminada **PASTO**.

Para borrar todos los datos de entrada e iniciar una nueva liga, haga clic en un botón o en un elemento  en una barra de herramientas, o seleccione del menú **Archivo@Nuevo**.

Para guardar los datos de la liga en el archivo para su uso posterior, haga clic en un botón **Ahorrrar**  o elija un elemento del menú **Archivo@Guardar como...**

3.2 Calcular, visualizar, imprimir y exportar probabilidades

En primer lugar, asegúrese de que el margen de beneficio esté establecido en cero para generar probabilidades justas.

Para iniciar los cálculos, haga clic en un botón  o presione una tecla **<F9>**.

Primero se calculan las clasificaciones y los totales y, luego, las probabilidades de todos los partidos especificados. Los cálculos son rápidos, por lo que los resultados se muestran de inmediato.

Las probabilidades calculadas se presentan en la tabla de probabilidades (consulte el tema Interfaz de usuario). El significado exacto de sus columnas es el siguiente:

Ver / tecla de acceso rápido	Columna	Significado	Significado en la liga de tenis
<i>Vista general</i> <F3>	1	Victoria del equipo local	Victoria del jugador 1
	<small>incógnita</small>	Dibujar	
	2	Victoria del equipo visitante	Victoria del jugador 2
	1X	Victoria del equipo local o empate	
	12	Victoria del equipo local o visitante	
	2X	Victoria del equipo visitante o empate	
	Ah	Base de handicap asiático (editable)	Base de handicap asiático para juegos ganados (editable)
	1	Victoria del equipo local ante el AH	Victoria del jugador 1 contra AH
	2	Victoria del equipo visitante ante el AH	Victoria del jugador 2 contra AH
	Eh	Base de handicap europeo (fijo) (editable)	Base de hándicap europeo (fijo) para juegos ganados (editable)
	1	Victoria del equipo local ante EH	Victoria del jugador 1 contra EH
	<small>incógnita</small>	Empate contra EH	Empate contra EH
	2	Victoria del equipo visitante ante EH	Victoria del jugador 2 contra EH
	Total	Número total de goles marcados (editable)	Número total de juegos jugados (editable)
<	Menos de - menos de Total	Menos de - menos de Total	
>	Más de - mayor que Total	Más de - mayor que Total	
Ambos	Ambos equipos marcarán	Ambos jugadores marcarán	
No	No ambos equipos marcarán	No ambos jugadores marcan	
Puntaje	Resultado del partido (editable)	Resultado del partido (editable)	
impares	Probabilidades del marcador	Probabilidades del marcador	

<i>Puntuaciones correctas</i>	0:0 ... 3:3	Probabilidades de una puntuación determinada	Probabilidades de que un partido en particular obtenga un resultado
<F4>	[:4:]	Todas las puntuaciones con 4	
	Otro	Probabilidades de todas las demás puntuaciones	
<i>Hándicaps asiáticos</i>	Ah	Hándicaps asiáticos desplazados (-/+)	Hándicaps asiáticos desplazados (-/+)
<F5>	1	Victoria del equipo local ante el AH	Victoria del jugador 1 contra AH
	2	Victoria del equipo visitante ante el AH	Victoria del jugador 2 contra AH
<i>Goles marcados</i>	G1	Número de goles marcados por el equipo local (editable)	Número de juegos ganados por el jugador 1 (editable)
<F6>	<	Menos de G1	Menos de - menos de juegos G1
	>	Más de - mayor que G1	Más de - mayor que los juegos G1
	G2	Número de goles marcados por el equipo visitante (editable)	Número de juegos ganados por el jugador 2 (editable)
	<	Menos de G2	Menos de - menos de juegos de G2
	>	Más de - mayor que G2	Más de - mayor que los juegos de G2
	1, 2, 3, 4, 5	Total de objetivos = 1, 2, 3, 4, 5	Total de conjuntos = 2, 3, 4, 5
	0..1	Total de objetivos = 0 o 1	
	2+	Total de objetivos = 2 o más	
	1..2	Total de objetivos = 1 o 2	
	0..2	Total de objetivos = 0, 1 o 2	Total de conjuntos = 2
	3+	Total de objetivos = 3 o más	Total de conjuntos = 3
	2..3	Total de objetivos = 2 o 3	
	1..3	Total de objetivos = 1, 2 o 3	
	0..3	Total de objetivos = 0, 1, 2 o 3	Total de sets = 3 (para grand slam)
	4+	Total de objetivos = 4 o más	Total de sets = 4 o 5 (para grand slam)
<i>Por debajo / por encima objetivos</i>	Total	Número total de objetivos desplazado (-/+)	Número total de juegos desplazado (-/+)
<F7>	<	Menos de - menos de Total	Menos de - menos de Total
	>	Más de - mayor que Total	Más de - mayor que Total

Medio tiempo / tiempo completo

<F8>

1 (1)	Victoria del equipo local en el 1er tiempo
X (1)	Empate en el 1er tiempo
2 (1)	Victoria del equipo visitante en el 1er tiempo
1 (2)	Victoria del equipo local en el 2º tiempo
X (2)	Empate en 2da vez
2 (2)	Victoria del equipo visitante en el 2º tiempo
1/1	Victoria del equipo local en el descanso y en el tiempo final
1/X	Victoria del equipo local en el descanso y empate en el tiempo final
1/2	Victoria del equipo local en el descanso y victoria del equipo visitante en el tiempo completo Empate en el
X/1	descanso y victoria del equipo local en el tiempo completo
X/X	Empate en el descanso y en el final del tiempo reglamentario
X/2	Empate en el descanso y victoria del equipo visitante en el tiempo reglamentario
2/1	Victoria del equipo visitante en el descanso y victoria del equipo local en el tiempo completo Victoria del
2/X	equipo visitante en el descanso y empate en el tiempo completo
2/2	Victoria del equipo visitante en el descanso y en el tiempo final

Las columnas editables permiten al usuario obtener fácilmente las probabilidades deseadas contra handicaps, totales o puntajes personalizados. En respuesta a la presión <Entrar>Tecla, el programa muestra nuevas probabilidades inmediatamente.

La impresión de las tablas de probabilidades se realiza haciendo clic en un botón **Cuotas de impresión**, o presionando una combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-P**. 

Los usuarios registrados pueden exportar las probabilidades generadas y las tablas de clasificación a Excel (XLS) o como archivos delimitados (CSV). Esto se hace a través del elemento del menú **Archivo® Exportar a archivo**, o presionando una combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-E**.

Las probabilidades de todas las ligas disponibles se pueden exportar a un solo archivo Excel eligiendo el elemento del menú **Archivo® Exportar todas las probabilidades**, o presionando una combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-Alt-E**.

La impresión y exportación de cuotas se controla mediante cuadros de diálogo emergentes, donde es posible elegir qué elementos se deben enviar a la impresora o al archivo. Los ajustes correspondientes se encuentran en el **Opciones® VariosPanel** también. Esto ayuda al usuario a ahorrar papel y espacio en disco.

Nota: Las bases y los totales del hándicap asiático pueden tener valores enteros o fraccionarios. En el caso de valores enteros, el resultado igualador de un evento queda "cancelado".

Nota: Cuidado con los últimos partidos de una temporada (torneo)! Algunos equipos pueden haber perdido ya la motivación para participar en el torneo, mientras que otros siguen luchando por los primeros puestos o por lo que sea. Esto puede dar lugar a que se amañe un partido o a que la composición del equipo sea inadecuada (por ejemplo, para proteger a los mejores jugadores de posibles lesiones).

Nota: Asistente de probabilidades Calcula probabilidades basadas únicamente en el rendimiento. Tiene en cuenta los factores humanos.

3.3 Alimentando probabilidades al mago de apuestas

Cada probabilidad justa se puede introducir fácilmente en la herramienta Stake Wizard utilizando cualquiera de los elementos del menú **Impares@Asistente de alimentación a participación**, o la combinación de teclas de acceso rápido **<Ctrl+F>**, o simplemente haciendo doble clic en la celda de probabilidades.

Para habilitar esta función para una probabilidad particular de un evento en particular, el puntero del mouse debe estar posicionado en una celda correspondiente de cualquiera de las tablas de probabilidades.

Se pueden incluir hasta 26 probabilidades diferentes en un solo archivo de apuestas (STK). Se recomienda elegir eventos/probabilidades independientes para incluir en el archivo. **Asistente de estacas**.

Cuando la opción **Opciones@Asistente de estacas@Alimentar automáticamente las probabilidades de línea** está activado, las cuotas de línea de mercado disponibles se introducen junto con las cuotas justas correspondientes. De lo contrario, el usuario debe introducir manualmente las cuotas de línea en la columna **Línea** de la tabla de apuestas. Para que las cuotas de línea estén disponibles para su visualización y alimentación, presione una tecla **<F2>** Para que estén disponibles al instante, activa la opción **Opciones@Internet® Obtener automáticamente las probabilidades de la línea**. La última opción está disponible sólo para usuarios registrados.

3.4 Actualización de ligas vía Internet

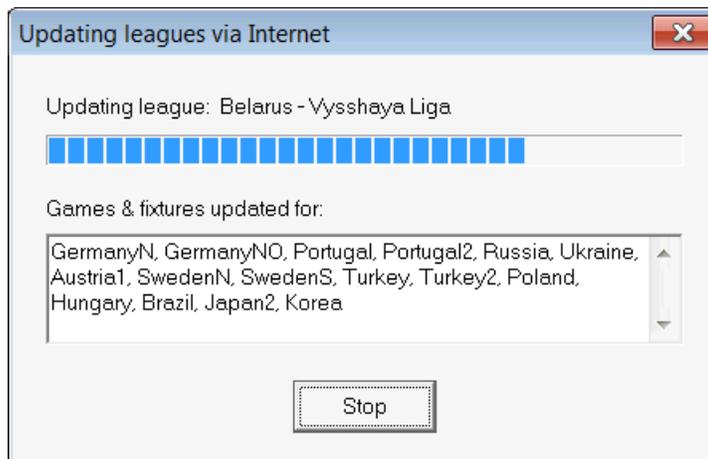
Más de 100 ligas de fútbol y hockey, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP y WTA se pueden actualizar fácilmente a través de la conexión a Internet.

Actualmente, se admiten las ligas de fútbol de los siguientes países: Inglaterra, Alemania, Italia, España, Francia, Portugal, Holanda, Bélgica, Rusia, Ucrania, Finlandia, Escocia, Austria, Suecia, Noruega, Dinamarca, Grecia, Turquía, Suiza, Irlanda, Polonia, Chequia, Eslovaquia, Serbia, Bulgaria, Croacia, Eslovenia, Rumanía, Israel, Islandia, Hungría, Estados Unidos, México, Argentina, Brasil, Australia, China, Japón, Corea del Sur, Chile, Chipre, Montenegro, Colombia, Perú, India, Vietnam, Bosnia y Herzegovina. Se añadirán más ligas en el futuro.

Conéctate a Internet y comienza a actualizar las ligas eligiendo el menú **Internet** con opciones para actualizar solo la liga actual, actualización rápida o actualización básica de todas las ligas y partidos.

La última opción también se puede implementar haciendo clic en el botón de radar en la barra de herramientas. La actualización interrumpida se puede reanudar a partir del último punto.

El progreso de las actualizaciones de Internet y sus resultados se muestran en el formulario:



Nota: Las ligas se actualizan diariamente. Las actualizaciones de los servidores se realizan aproximadamente a la medianoche GMT.

Nota: Los últimos resultados se pueden obtener más rápidamente eligiendo el elemento del menú **Internet@Actualización express** de las ligas actuales/todas, o iniciando la visualización de resultados/cuotas en vivo usando un botón de la barra de herramientas. 

3.5 Resultados en vivo y cuotas

Los resultados en vivo y las probabilidades en vivo correspondientes se inician haciendo clic en un botón  en una barra de herramientas. Luego, se actualizan cada 5 segundos. Para realizar esta operación, el ordenador debe estar conectado a Internet.

Los resultados en vivo se muestran en el **Tabla de resultados en vivo** en el lado izquierdo de la tabla de probabilidades dentro del formulario principal. Las probabilidades en vivo correspondientes se recalculan automáticamente ante cualquier cambio en la tabla de resultados en vivo.

Usando cualquiera de los botones de la barra de herramientas  o elemento del menú **Accesorios@Todos los juegos en vivo**, es posible visualizar *todo disponible* partidos en juego en el deporte actual.

Se ofrecen resultados en vivo y probabilidades para la mayoría de las ligas de fútbol.

También se cubren la NHL, varias ligas de hockey europeas, la MLB, la NFL, la NBA, la ATP y la WTA.

3.6 Actualización de datos de la liga desde archivos de texto

El formato de archivo de actualización genérico cumple con la siguiente especificación de archivo de texto:

15 de mayo de 2009	Montpellier	- Lyon	2 - 2
	San Etienne	- Mónaco	3 - 1
	El Havre	- Nantes	0 - 1

123456789012345678901234567890123456789012345678901234567			
12345			

Las filas subsiguientes pueden no contener fecha si ésta permanece igual.

Nota: El formato de archivo de texto anterior está obsoleto en la versión 1.80 y posteriores. Se conserva por motivos de compatibilidad con versiones anteriores.

3.7 Cambiar el nombre de muchos equipos

Usando el elemento del menú **Equipos@Cambiar el nombre de muchos equipos** es posible cambiar el nombre de varios equipos a la vez según las reglas de cambio de nombre del archivo de texto. El archivo de texto debe contener reglas de cambio de nombre en forma de las siguientes cadenas:

Nuevo nombre del equipo1="Antiguo nombre1 del equipo1";"Antiguo nombre2 del equipo1";... Nuevo nombre del equipo2="Antiguo nombre1 del equipo2";"Antiguo nombre2 del equipo2";... Nuevo nombre del equipo3="Antiguo nombre1 del equipo3";"Antiguo nombre2 del equipo3";...

etcétera.

El nombre del archivo de texto es **Cambiar nombre.ren**. De forma predeterminada, al elegir este comando, se le solicita al usuario que cambie el nombre del archivo de texto si es necesario.

El alcance del cambio de nombre del archivo abarca todas las carpetas superiores con respecto al directorio del programa. \Oddswiz_a menos que contengan otros archivos de cambio de nombre. Por ejemplo, cambiar el nombre de los equipos en el archivo de la liga \Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea Obedecerá las reglas de cambio de nombre de \Oddswiz\Austria\Renombrar.ren Aunque la carpeta \Oddswiz_ También contiene otro archivo Cambiar nombre.ren.

Esta función simplifica el vínculo de datos con la herramienta. **Recuperador de datos** que pueden ofrecer los mismos equipos pero con nombres esencialmente diferentes.

3.8 Si eres un corredor de apuestas

Establecer una opción **Margen de beneficio** Un valor entre 10 y 20 % permite al usuario generar cuotas de línea de la casa de apuestas (precios). Normalmente se redondean a 0,05.

Probabilidades de línea redondeada típicas generadas por **Asistente de probabilidades** Podría parecerse a:

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	1	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score	odds
<input type="checkbox"/>	RB Leipzig	Hertha BSC Berlin	17.12 16:30	To start	1,5	3,65	5,9	1,05	1,2	2,25	-0,75	1,7	1,9	2,5	1,75	1,85	1,7	1,95	1 : 1	6,45
<input type="checkbox"/>	SV Werder Breme	1. FC Köln	17.12 16:30	To start	2,8	3,25	2,25	1,5	1,25	1,35	+0,25	1,65	1,95	2,75	1,8	1,8	1,4	2,6	1 : 1	6,45
<input type="checkbox"/>	FC Augsburg	Borussia Muncher	17.12 16:30	To start	2,6	3,05	2,55	1,4	1,3	1,4	0	1,8	1,8	2,5	1,7	1,95	1,55	2,15	1 : 1	5,55
<input type="checkbox"/>	1. FSV Mainz 05	Hamburger SV	17.12 16:30	To start	1,55	3,55	5,3	1,1	1,2	2,1	-0,75	1,8	1,8	2,5	1,8	1,8	1,6	2,05	1 : 1	6,35
<input type="checkbox"/>	FC Schalke 04	SC Freiburg	17.12 16:30	To start	1,75	3,5	4,05	1,15	1,2	1,85	-0,5	1,75	1,85	2,75	1,85	1,75	1,4	2,5	2 : 1	6,7
<input type="checkbox"/>	VfL Wolfsburg	Eintracht Frankfurt	17.12 19:30	To start	1,95	3,05	3,7	1,2	1,3	1,85	-0,5	1,95	1,65	2,25	1,75	1,85	1,65	1,95	1 : 1	5,4
<input type="checkbox"/>	SV Darmstadt 98	FC Bayern Münche	18.12 16:30	Fixture	19,7	6,7	1,1	5	1,05		+1,75	1,85	1,75	2,75	1,9	1,7	2,05	1,6	0 : 2	5,65
<input type="checkbox"/>	Bayer 04 Leverkusen	FC Ingolstadt 04	18.12 18:30	Fixture	1,3	4,35	8,7	1	1,15	2,9	-1,25	1,9	1,7	2,5	1,9	1,7	1,75	1,85	2 : 0	6,5

La exportación de dichas cuotas para todas las ligas puede generar un enorme archivo Excel con hasta 120 páginas imprimibles que contienen más de 50.000 cuotas distintas para casi todos los gustos. La opción de exportación está disponible solo para usuarios registrados.

Nota: Cuotas de línea generadas por **Asistente de probabilidades** De esta manera, pueden diferir de los valores del mercado, en particular porque no se tienen en cuenta los volúmenes de apuestas reales en determinados eventos. Es una buena idea que una casa de apuestas real utilice **Asistente de probabilidades** como herramienta de asesoramiento, por ejemplo para corregir *probabilidades promedio del mercado* en una dirección mostrada por el programa.

4 Opciones

El formulario de opciones se activa mediante el elemento del menú **Opciones**.

Tiene cinco pestañas: **Común**, **Liga actual**, **Internet**, **Asistente de estacas**, y **Varios**.

Las dos primeras pestañas, **Común** y **Liga actual** (p.ej *Escocia*) tienen un conjunto idéntico de opciones de liga disponibles. **Común** Las opciones se utilizan como opciones iniciales para nuevas ligas y para almacenar valores predeterminados para las ligas mediante una opción. *Utilice opciones comunes*. Todas las opciones en la pestaña **Liga actual** Son específicos de cada liga.

Internet La pestaña tiene algunas opciones de Internet.

Asistente de estacas La pestaña muestra las opciones disponibles en **Asistente de estacas** herramienta de apuestas.

Varios La pestaña contiene algunas configuraciones de impresión y exportación.

4.1 Opciones de liga actuales

- **Nombre de la liga**

El nombre correcto de la liga. El nombre de la liga aparece en varios formularios y materiales impresos.

- **Deporte**

Los deportes disponibles son fútbol, hockey sobre hielo, béisbol, fútbol americano, rugby y baloncesto. Es importante especificar el deporte correcto para una liga determinada, ya que esto afecta la forma en que el programa interpreta los datos de la liga.

- **Algoritmo de cálculo**

El nuevo algoritmo de cálculo (2015) optimiza el rendimiento en función de un nuevo criterio fiable: la entropía de las probabilidades de éxito. Se recomienda configurar el algoritmo de cálculo más reciente.

- **Ventaja de local, balones**

Cuando la opción *Entrada manual de calificaciones/totales* (ver más abajo) está activado, el usuario debe ingresar aquí la ventaja de local promedio para una liga determinada, en balones. La ventaja de local típica es de aproximadamente 0,5 balones en una liga de fútbol.

- **Margen de beneficio, %**

Establezca el margen de beneficio en cero para generar cuotas justas y en un 10-20 % para generar cuotas de línea de la casa de apuestas. Esta opción también permite valores negativos para fines especiales.

- **Periodo de depreciación, días**

El programa utiliza los partidos pasados en la evaluación estadística de las clasificaciones y los totales. Los partidos nuevos se valoran más que los antiguos. Los partidos pasados se ignoran por completo si son más antiguos que el período de depreciación. El período de depreciación típico es de unos 900 días en las ligas de fútbol. Es posible establecer una fecha de inicio fija para el período de depreciación, de modo que su duración aumente gradualmente. Alterne estos modos haciendo doble clic en el control del período de depreciación.

- **Base de comparación de tendencias, días**

Período de comparación para los cálculos de tendencias. Es posible que un período más corto no capture las tendencias a largo plazo, y viceversa. Valor predeterminado: 200 días.

- **Mostrar nuevos partidos, rondas**

Número de rondas de partidos futuros que se utilizarán como calendario. Los calendarios se obtienen de los archivos de la liga que se actualizan a través de Internet.

- **Tolerancia de fecha redonda, días**

Cuando se obtienen nuevos partidos del archivo de la liga, este valor se utiliza para determinar el rango de fechas de una sola ronda. Por ejemplo, en una liga de fútbol, la ronda puede comenzar el viernes y el último partido puede celebrarse el lunes.

- **Grupos y reglas de ranking...**

Al pulsar este botón se abre el panel Grupos y reglas de clasificación. Allí se definen los grupos y se introducen las reglas específicas de la liga para la clasificación de los equipos.

- **Notación de probabilidades**

Hay cuatro notaciones de probabilidades disponibles: decimal, porcentaje de probabilidad, EE. UU. y Reino Unido. La notación del Reino Unido no se recomienda para generar probabilidades justas, ya que esta última requiere mayor precisión.

- **Cuotas de handicap**

Utilice esta opción para especificar el tipo de cuotas de handicap: asiáticas o fijas. Las cuotas asiáticas (AHO) pueden tener una base de handicap de números enteros, medios enteros o cuartos enteros sin empates. Si el resultado del partido iguala un handicap de números enteros de AHO, entonces dicho evento se "cancela". Las cuotas de handicap fijo (1 X 2) son similares a las cuotas fijas y son iguales a ellas si la base del handicap es cero.

- **Probabilidades redondas a**

Cuando se deben generar las cuotas de línea, es una buena idea redondearlas a 0,05 en notación decimal (o a 5 en notación estadounidense). Las cuotas justas suelen requerir más precisión para evaluar las posibles apuestas.

- **Excluir sorteos**

En algunos deportes puede que no haya empates como resultado de un partido. En esos casos, no tiene sentido contabilizar los empates y, por lo tanto, se excluyen de cualquier cuota al elegir esta opción.

- **Permitir bases AHO de cuarto de integral**

Esta opción permite la generación de bases de handicap asiático de cuarto integral, como $0 : \frac{1}{4}$, $0 : \frac{3}{4}$, etc., además de integral (por ejemplo $0:1$) y semiintegral (por ejemplo $\frac{1}{2} : 0$) bases.

- **Permitir totales de cuartos integrales**

Si se marca, el programa generará totales de cuartos integrales (por ejemplo, **2.25**) además de integral (por ejemplo **3**) y semiintegral (por ejemplo **2.5**) valores, tendiendo al máximo equilibrio entre valores inferiores y superiores. De lo contrario, solo se generarán totales integrales y semiintegrales.

- **Entrada manual de calificaciones/totales**

Normalmente, no es necesario introducir las clasificaciones y los totales manualmente si hay suficientes partidos para el análisis estadístico. Sin embargo, a veces el usuario puede querer editar los valores calculados según su experiencia, conocimiento de lesiones, motivación, etc. No se recomienda utilizar la entrada manual junto con el algoritmo de cálculo de 2006.

- **Cálculos automáticos al abrir archivos**

Marque esta casilla para que todos los cálculos se realicen automáticamente al abrir (o elegir en el cuadro de lista de archivos) otro archivo de liga. Desmarque la casilla si planea usar la liga actual solo como una base de datos de juegos anteriores.

- **Los partidos de Copa sí cuentan**

Los partidos de la Copa suelen considerarse partidos completos que contribuyen a las clasificaciones y los totales. Aquellos que crean lo contrario pueden desmarcar esta casilla para que los partidos marcados por **doen** el campo Rem fueron ignorados en los cálculos estadísticos.

- **Los partidos amistosos cuentan**

Juegos amistosos con un atributo **de** En el campo Rem, se cuentan con la mitad del peso. Desmarque esta casilla para ignorar por completo los juegos amistosos en los cálculos estadísticos.

- **Las horas extras cuentan**

En algunos deportes, como el hockey sobre hielo, las prórrogas son importantes. Esta opción se utiliza para el tratamiento especial de los partidos marcados por **Antiguo Testamento** en el campo Rem de la mesa de juegos.

- **Muestra algunos accesorios antiguos**

Provoca la visualización de algunos accesorios antiguos al elegir **Accesorios®** **Mostrar nuevos partidos** Normalmente se muestra la ronda de juegos anterior. El comportamiento de esta opción depende de la configuración de **Tolerancia de fecha redonda**.

- **Suspender actualizaciones de Internet**

Es posible que algunas ligas no sean de interés para el usuario en cuestión. Si marca esta casilla, se deshabilitan las actualizaciones de Internet para la liga actual y, por lo tanto, se ahorra tiempo en línea en general.

- **Utilice opciones comunes**

Es una buena idea especificar opciones para la mayoría de las ligas en el **Común** pestaña y hacer que sean utilizados por una liga específica simplemente marcando esta casilla.

4.2 Grupos y reglas de clasificación

El panel **Grupos y reglas de clasificación** se activa desde el panel Opciones, Clasificación o desde la herramienta Análisis del torneo.

Aquí se definen los grupos y se introducen las reglas específicas de la liga para la clasificación de los equipos, es decir, la precedencia en caso de igualdad de puntos entre dos o más equipos. Estas configuraciones afectan a los cálculos posteriores de las clasificaciones y a los resultados del análisis del torneo.

Se pueden definir hasta 26 grupos. Los equipos que pertenecen a un grupo no pueden incluirse en otro. Los grupos pueden tener literales (**A,B,do,...**), numeral (**1,2,3,...**), o cualquier otra denominación.

Marcar la casilla **Juegos internos** Si solo se contabilizaran los partidos entre equipos pertenecientes al mismo grupo.

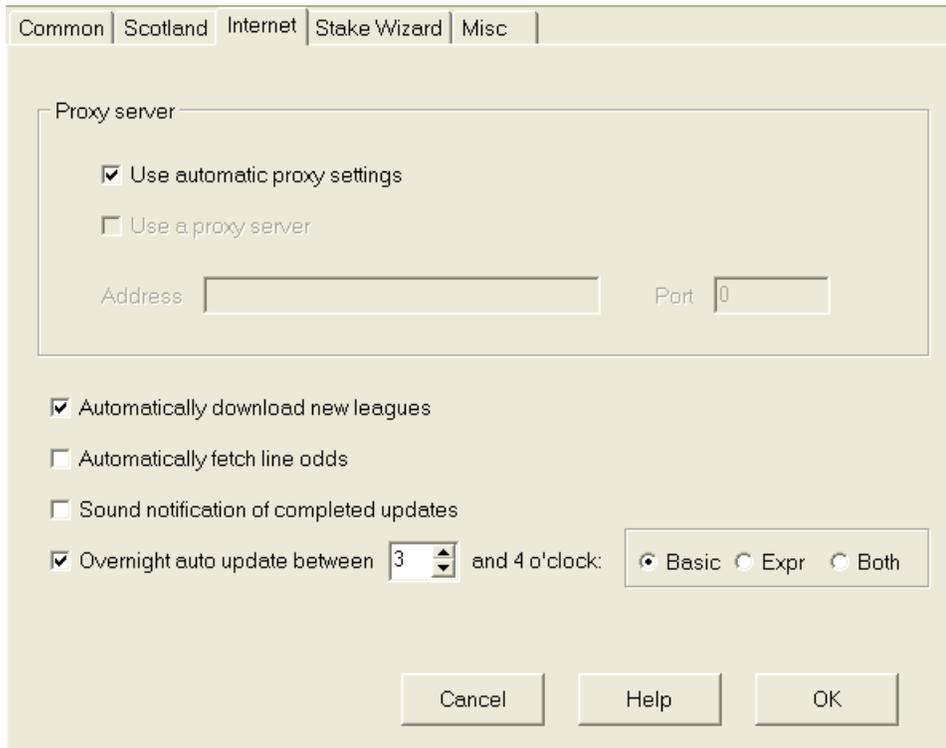
Para deshabilitar la agrupación, reduzca el número de grupos a 0.

Las reglas de clasificación determinan el orden de prioridad entre dos o más equipos con el mismo número de puntos. Las reglas de clasificación típicas para la mayoría de las ligas de fútbol europeas son las siguientes:

1. Diferencia de objetivos generales
2. Total de goles marcados
3. Número de puntos en el enfrentamiento directo
4. Diferencia de goles entre enfrentamientos directos

Además, el usuario puede definir el número de equipos punteros que ascenderán a la liga superior y el número de equipos inferiores que descenderán a la liga inferior.

4.3 Opciones de Internet



- **Servidor proxy**

Se recomienda marcar la casilla **Utilizar configuración de proxy automática** para habilitar la configuración automática del proxy. En la mayoría de los casos, el programa determina correctamente los parámetros del servidor proxy y si se debe utilizar o no.

Si el programa no puede determinar los parámetros correctos del servidor proxy, desmarque la casilla **Utilizar configuración de proxy automática**. Marque la casilla **Utilice un servidor proxy**, especifique proxy **DIRECCIÓN** y **Puerto** si se necesita un proxy. En general, si logras actualizar las ligas a través de Internet sin proxy, probablemente no necesites ningún proxy.

Generalmente estos valores coinciden con la configuración del proxy LAN de Internet Explorer:

Explorador de Internet®Herramientas®Opciones de Internet®Conexiones®Configuración de LAN.

Si no tiene éxito, consulte con su ISP o administrador de LAN sobre los valores de proxy correctos.

- **Descargar automáticamente nuevas ligas**

Marque esta casilla para que las nuevas ligas que aparecen de vez en cuando en el servidor se descarguen automáticamente.

- **Obtener automáticamente las probabilidades de la línea**

Marque esta casilla para obtener las probabilidades de la línea automáticamente del servidor.

- **Notificaciones sonoras de actualizaciones completadas**

Enciende una melodía cuando finaliza la actualización.

- **Actualización automática durante la noche**

Activa las actualizaciones automáticas nocturnas de todas las ligas, ya sean básicas, exprés o ambas.

4.4 Opciones del asistente de participación

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Bets

- Auto update status on file opening
- Check dependencies
- Automatically feed line odds
- Apply team vs team trend hints

Variants

Auto select top variants: 3

Selected style: Bold, Italic, Underline

Unselected style: Bold

Selection color: Default

Computations

Default mode: Regular, Kelly

Default conf. probability, %: 95

Default target multiplier: 10

Limit accumulators by: 6

Limit subcomponents by: 100

Cancel Help OK

Apuestas

- **Estado de actualización automática al abrir un archivo**

Marque esta casilla para que el estado de las apuestas elegidas se actualice automáticamente al abrir (o elegir del cuadro de lista de archivos) otro archivo de apuesta.

- **Comprobar dependencias**

Las apuestas mutuamente dependientes (es decir, apuestas sobre el mismo evento) no se pueden incluir en las apuestas combinadas (parlays, etc.). Elija esta opción para evitar **Asistente de estacas** de generar variantes de apuestas prohibidas.

- **Alimentar automáticamente las probabilidades de línea**

Permite la alimentación automática de las probabilidades de línea disponibles junto con las probabilidades justas en **Estaca del magotabla** de apuestas. Tiene sentido cuando el usuario va a realizar apuestas con **bwin.com**.

- **Aplicar consejos sobre tendencias de equipo contra equipo**

Marque esta casilla para aplicar sugerencias de verificación de tendencias coloreando las celdas de probabilidades (acceso directo **F10**). Las probabilidades con tendencias desfavorables se colorearán en violeta. Un intento de alimentar estas probabilidades a **Asistente de estacas** irá acompañado del mensaje de advertencia.

Variantes

- **Seleccionar automáticamente las mejores variantes**

Al finalizar los cálculos, se pueden seleccionar automáticamente varias variantes de apuesta máxima eligiendo el número apropiado. Las variantes seleccionadas se muestran en el formulario **Informes**.

- **Estilos de selección**

Usando estas opciones, el usuario puede personalizar la apariencia de las variantes de apuestas seleccionadas y no seleccionadas en la tabla de variantes.

Cálculos

- **Modo predeterminado**

El modo predeterminado de cálculos determina el modo de los archivos de participación recién creados. El modo real de cálculos se puede configurar en el panel de control de la **Asistente de estacas** Formulario principal. Utilizando **Regular** Es preferible el modo.

- **Probabilidad de confianza predeterminada, %**

La probabilidad de confianza es una probabilidad de alcanzar el fondo objetivo en una secuencia uniforme de *norte* Rondas de apuestas. Valor predeterminado recomendado: 95 %.

- **Multiplicador de objetivo predeterminado**

El multiplicador objetivo es igual a la relación (fondo objetivo)/(fondo disponible). El fondo objetivo de los nuevos archivos de stake creados se calcula según este valor y el último fondo disponible del usuario (bankroll). El valor recomendado es 100.

- **Limite los acumuladores por**

Esta opción permite al usuario limitar los acumuladores a la cantidad especificada de apuestas ordinarias. Al limitar los acumuladores, por ejemplo, a 2, **Asistente de estacas** genera variantes de apuestas como **A,B,do,De,C.A.,ANTES DE CRISTO,AB+C,AB+BC+AC**, etc., pero no **abecedario** El valor recomendado es 6.

- **Limitar subcomponentes por**

El número de subcomponentes en una apuesta compleja es igual a $2^{norte-1}$ cuando no se imponen restricciones (*norte*- número de eventos independientes elegidos). Por razones prácticas, no puede ser demasiado grande. El valor recomendado es 100. El valor máximo permitido es 4095.

4.5 Opciones varias

The screenshot shows the 'Misc' options dialog box. It has five tabs: 'Common', 'Scotland', 'Internet', 'Stake Wizard', and 'Misc'. The 'Misc' tab is selected. The dialog is divided into three main sections:

- Items to print:** Contains checkboxes for 'General view', 'Correct scores', 'Asian handicaps', 'Scored goals', 'Under / over', 'Half / full time', 'Line odds', and 'Table of standings:'. Below these are checkboxes for 'Ask before printing' and 'Ask once', and radio buttons for 'Normal' (selected) and 'Wide'.
- Items to export:** Contains checkboxes for 'General view', 'Correct scores', 'Asian handicaps', 'Scored goals', 'Under / over', 'Half / full time', 'Line odds', and 'Table of standings:'. Below these are checkboxes for 'All leagues in a single worksheet', 'Ask before exporting', and 'Ask once', and radio buttons for 'Normal' (selected) and 'Wide'.
- Suppress display of diacritic symbols:** A single checkbox that is currently unchecked.

At the bottom of the dialog are three buttons: 'Cancel', 'Help', and 'OK'.

- **Artículos para imprimir**

Marque las casillas correspondientes para elegir qué vistas de probabilidades se deben imprimir. Es posible que al usuario no le interese toda la variedad de probabilidades generadas, y esta opción ayuda a ahorrar papel.

- **Artículos para exportar**

Marque las casillas correspondientes para elegir qué vistas de probabilidades se deben exportar a un archivo Excel (XLS) o delimitado por comas (CSV). Es posible que al usuario no le interese toda la variedad de probabilidades generadas, y esta opción ayuda a ahorrar espacio en el disco al crear archivos más pequeños.

Además, otras dos casillas de verificación **Pregunte antes...** y **Pregunta una vez** se puede utilizar para controlar el comportamiento de los cuadros de diálogo emergentes que aparecen antes de imprimir y exportar.

- **Suprimir la visualización de caracteres diacríticos**

Marque esta casilla para suprimir la visualización de caracteres diacríticos en los nombres de los equipos. Estos caracteres suelen mostrarse incorrectamente en las configuraciones regionales no latinas (por ejemplo, chino, cirílico, etc.) y pueden estropear el aspecto normal del programa. Esta opción requiere reiniciar el programa para que surta efecto.

5

Herramientas

5.1

Convertidor de probabilidades

El convertidor de probabilidades se activa eligiendo el elemento del menú **Herramientas**®**Convertidor de probabilidades**, o haciendo clic en un botón en una barra de herramientas.

• Panel básico

Las probabilidades se convierten entre cuatro notaciones disponibles: decimal, porcentaje de probabilidad, EE. UU. y Reino Unido. Es posible ingresar las probabilidades usando el teclado o el mouse:

Los rangos permitidos para las probabilidades de entrada son los siguientes:

Notación decimal	1..infinito
Porcentaje de probabilidad	0..100%
Notación de EE. UU.	- infinito..-100, incluso, 100..infinito
Notación del Reino Unido (fraccional)	0..1, par, 1..infinito

Dependiendo de las necesidades específicas, el usuario puede elegir entre tres grados de precisión de salida: alta, normal y redondeada.

Aquellos que se resisten a hacer clic en un botón **Convertir**, puede utilizar la función de conversión automática marcando una casilla **Conversión automática**.

Es posible ver un valor recíproco de las probabilidades resultantes marcando una casilla **Recíproca**. El valor recíproco se calcula como un suplemento a la probabilidad del 100% de un evento dado.

• 1 panel x 2

Las cuotas fijas 1X2 (precios) se convierten aquí en hándicaps asiáticos, goles totales y resultados correctos. Además, el conversor calcula el margen de beneficio real o utiliza un valor definido por el usuario.

El usuario puede definir cualquier margen de beneficio en el cuadro de entrada editable y luego calcular las cuotas fijas correspondientes, los handicaps asiáticos, los goles totales y los puntajes correctos haciendo clic en un botón. **Convertir** Al hacer clic en un botón **Establecer 0%** Establece rápidamente el margen de beneficio a cero y muestra probabilidades justas.

La base de AHO, la base de goles totales y el resultado correcto más probable también se muestran en los cuadros editables. El usuario puede especificar cualquier valor de AHO, goles totales y resultado correcto allí, y calcular las probabilidades respectivas haciendo clic en un botón. **Convertir** o presionando <Entrar>.

Haciendo clic en un botón **Reiniciar** descarta las bases definidas por el usuario y revierte todas a valores automáticos.

Nota: En principio, es posible la conversión inversa de handicaps asiáticos a cuotas fijas, siempre que se conozcan también las cuotas de goles totales.

• Panel de arbitraje

Apuestas de arbitraje (también conocidas como *apuesta segura* o *arbitraje*) es una oportunidad libre de riesgo para obtener una ganancia garantizada en un evento deportivo o mercado de apuestas en particular. Aprovecha las diferencias en las cuotas que se ofrecen entre varias casas de apuestas, normalmente dos o tres.

Las apuestas de arbitraje son posibles cuando las probabilidades son L_1, L_2, \dots, L_k sobre mutuamente excluyentes. Los resultados de un mismo evento cumplen un criterio simple (en notación decimal): $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$. El margen de beneficio de una casa de apuestas hipotética en % se determina como $100 \cdot (1 - P)$, y normalmente debe ser negativo. Las apuestas individuales para los resultados 1, 2, ... se calculan como $A / P / L_1, A / P / L_2$, y así sucesivamente, donde A es un monto de inversión. Luego, el beneficio esperado del apostador se calcula como $A \cdot (1 / P - 1)$, y normalmente debe ser positivo.

Todos estos cálculos para dos o tres resultados se realizan en el **Arbitraje** panel haciendo clic en un botón **Convertir** o presionando <Entrar>:

Generalmente se supone que los dos primeros resultados (1, 2) son victorias de uno u otro equipo en un partido (empate sin apuesta) o evento de tipo *Si/No*. Para solo dos resultados, el tercer campo editable debe dejarse en blanco. El tercer resultado (X) es opcional y se supone que es un empate para las probabilidades fijas del tipo 1-X-2.

Nota: En caso de que no se cumpla el criterio de arbitraje, el beneficio esperado es negativo y se resalta en rojo mientras el programa emite una señal sonora.

5.2 Asistente de estaca 4

La herramienta **Asistente de estacas** Genera una estrategia de apuestas óptima y, por lo tanto, ayuda a evitar perder dinero en apuestas a ciegas. Mediante un análisis de probabilidad avanzado, indica directamente al apostador qué variante de apuesta es preferible, así como la distribución específica del fondo de apuestas.

Se activa eligiendo el elemento del menú. **Herramientas@Asistente de estacas**, o haciendo clic en una barra de botones.



Puede encontrar información detallada sobre esta poderosa herramienta en la Guía del Asistente para estacas de capítulo.

5.3 Análisis del torneo

La herramienta de análisis de torneos resuelve las siguientes tareas:

- Calcula las probabilidades de que cada equipo esté en un lugar determinado al finalizar los juegos programados;
- Calcula el escenario más probable para cada posible emparejamiento "equipo vs lugar";
- Calcula una tabla hipotética de clasificaciones para los escenarios más probables.
- Calcula la tabla de puntuaciones de los juegos anteriores de un torneo.

Se activa eligiendo el elemento del menú. **Herramientas@Análisis del torneo**, o haciendo clic en un botón de la barra de herramientas.



Para iniciar el análisis, haga clic en un botón o presione una tecla <F9>, o elija el elemento del menú **Correr@Comenzar**.

El tiempo de cálculo depende de la cantidad de juegos programados como una potencia de 3 y, por lo tanto, puede ser enorme. Sin embargo, el usuario tiene la opción de elegir entre la velocidad de cálculo y la velocidad deseada.

Precisión utilizando el control de pista  en una barra de herramientas. Para detener cálculos largos, haga clic en un botón , presione una tecla <F10>, o elija el elemento del menú **Correr@Detener**.

• Tabla de probabilidades

Las probabilidades calculadas se presentan en la tabla de probabilidades:

N	Teams \ Places	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Hearts	100									
2	Celtic		99,6	0,44							
3	Hibernian		0,44	81	13,7	4,85					
4	Kilmarnock			8,27	30	49,2	12,5				
5	Rangers			10,3	55,5	31,7	2,48				
6	Aberdeen				0,854	14	56,6	23,3	5,05	0,298	
7	Motherwell					0,177	28,4	45,1	22,1	4,16	
8	Inverness							15,9	37,7	46,4	0,002
9	Dundee United							15,7	35,1	49,1	0,063
10	Dunfermline								0	0,064	53,6

Las celdas de colores representan posibles emparejamientos "equipo vs lugar". Cuanto más oscuro sea el color, más posibilidades tiene un equipo de ocupar el lugar.

Hay cuatro notaciones disponibles para las cifras de la tabla de probabilidades: decimal, porcentaje de probabilidad, EE. UU. y Reino Unido. Las probabilidades se utilizan de forma predeterminada. La suma de las probabilidades en cada columna y en cada fila es igual al 100 %.

Las anotaciones se pueden cambiar fácilmente haciendo clic en el elemento del menú **Impares@Notación**, o usando el menú emergente.

Al hacer clic con el mouse en cualquier celda de color de la tabla de probabilidades, se produce una respuesta inmediata en otras dos tablas: la tabla de juegos y la tabla de clasificaciones hipotéticas.

• Mesa de juegos y escenarios

N	Home team	Away team	R	G1	G2	
46	Hearts	Rangers		1	0	▲
47	Kilmarnock	Falkirk		1	1	
48	Motherwell	Hibernian		1	3	
49	Aberdeen	Motherwell		1	1	
50	Dundee United	Kilmarnock		1	1	
51	Falkirk	Hearts		1	1	
52	Hibernian	Inverness	W	1	0	
53	Livingston	Celtic	L	0	2	☰
54	Rangers	Dunfermline		2	0	▼

La tabla de juegos contiene todos los juegos jugados y algunos programados del torneo actual. Corresponden a todos los juegos de la tabla de juegos del torneo principal. **Asistente de probabilidades** pantalla sin taza (**do**) atributo, y no más antiguo que el primer juego del torneo (indicado por **F**). Los juegos programados tienen un fondo gris claro para distinguirse de los demás. Columna **R** muestra el escenario más probable para el par elegido **equipo vs lugar** utilizando el siguiente conjunto de símbolos:

- Yo** victoria del equipo local
- yo** victoria del equipo visitante
- D** dibujar
- En** victoria del equipo local con diferencia de goles n
- En** victoria del equipo visitante con diferencia de goles n
- S** cierta puntuación

Columnas **G1,G2** representan los puntajes reales de los juegos pasados y los puntajes más probables para los juegos programados. Los puntajes de algunos juegos programados están condicionados por el escenario. Por ejemplo, mientras que el puntaje más probable de algún juego es **1:0**, participar en un escenario como "empate" hace que el resultado más probable de ese juego, por ejemplo **1:1**. Los juegos programados que no están incluidos en el escenario aparecen en gris.

• Tabla de posiciones hipotéticas

N	Teams	G	W	D	L	S	C	P	
1	Hearts	9	8	1	0	22	5	25	▲
2	Celtic	9	7	1	1	21	9	22	
3	Hibernian	9	6	1	2	15	8	19	
4	Rangers	9	5	1	3	15	9	16	
5	Kilmarnock	9	4	3	2	18	15	15	
6	Aberdeen	9	3	3	3	11	10	12	
7	Motherwell	9	3	2	4	20	20	11	
8	Dundee United	9	2	3	4	12	16	9	
9	Inverness	9	2	2	5	8	10	8	
10	Falkirk	9	1	3	5	6	18	6	▼

Esta tabla muestra las posiciones hipotéticas para el escenario más probable del par elegido **equipo vs lugar** (p. ej. Hibernian en el 3er lugar). Columnas **GRAMO, Yo, D, yo, S, do, PAG** denotan el número total de: partidos jugados, victorias, empates, derrotas, goles marcados a favor, goles marcados en contra (concedidos) y puntos, respectivamente.

• Tabla de puntuaciones

N	Home \ Away	1	2	3	4	5	6
1	Celtic Glasgow						0 : 0
2	Glasgow Rangers						
3	Dundee United				0 : 0		
4	Hibernian Edinburg						
5	Motherwell FC						1 : 2
6	Kilmarnock FC		1 : 2	2 : 1			

La tabla de puntuaciones se puede visualizar mediante el elemento del menú **Mesa® Tabla de puntuaciones**, o presionando una tecla **<F3>**. Esta tabla muestra las puntuaciones de los juegos anteriores de un torneo. El usuario puede volver a la tabla de probabilidades presionando una tecla **<F2>**.

Nota: Tanto las tablas de probabilidades como las de puntajes se pueden exportar a un archivo Excel (XLS) usando el elemento del menú **Mesa® Tabla de exportación**.

Nota: La herramienta de análisis de torneos tiene las siguientes limitaciones para los datos de entrada:

Número máximo de equipos 32
 Número máximo de juegos pasados 1250
 Número máximo de juegos programados 96

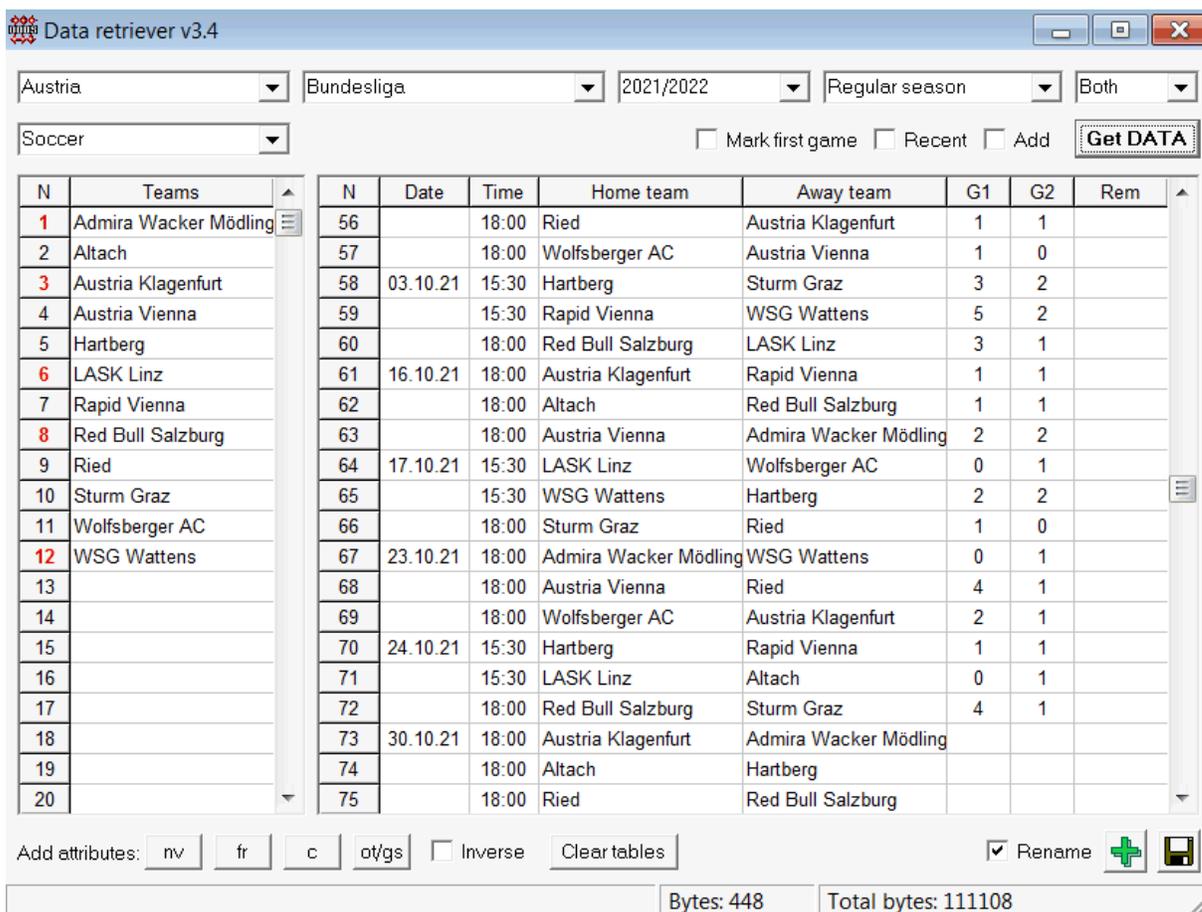
5.4 Recuperador de datos

Recuperador de datos es una utilidad que busca en fuentes web de Internet y recupera resultados y partidos deportivos de fútbol, hockey sobre hielo, baloncesto, béisbol, rugby, fútbol americano, balonmano y voleibol. Abarca una gran variedad de campeonatos y otras competiciones. Varias opciones permiten obtener los resultados más recientes o completos, proporcionar partidos con algunos atributos, renombrar automáticamente los equipos y guardar los datos en formato de liga (LEA). Su interfaz sencilla e intuitiva facilita la obtención y el almacenamiento de grandes conjuntos de datos con mucha rapidez.

La herramienta **Recuperador de datos** se activa a través del elemento del menú **Herramientas** **Recuperador de datos** usando el botón de la barra de herramientas .

Nota: Todo **Recuperador de datos** Estas funciones están disponibles únicamente en la versión completa (registrada).

Nota: Al guardar datos con **Rebautizar** opción, **Recuperador de datos** utiliza las mismas reglas y archivos que se describen en el tema **Cambiar el nombre de muchos equipos**.



The screenshot shows the 'Data retriever v3.4' application window. The interface includes several dropdown menus for selection: 'Austria', 'Bundesliga', '2021/2022', 'Regular season', 'Both', and 'Soccer'. There are also checkboxes for 'Mark first game', 'Recent', and 'Add', along with a 'Get DATA' button. Below these controls is a table with columns: N, Teams, N, Date, Time, Home team, Away team, G1, G2, and Rem. The table lists 20 matches, with the first 12 rows highlighted in red. At the bottom, there are buttons for 'Add attributes' (nv, fr, c, ot/gs), 'Inverse', 'Clear tables', 'Rename', and a save icon. The status bar at the bottom right shows 'Bytes: 448' and 'Total bytes: 111108'.

N	Teams	N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	Rem
1	Admira Wacker Mödling	56		18:00	Ried	Austria Klagenfurt	1	1	
2	Altach	57		18:00	Wolfsberger AC	Austria Vienna	1	0	
3	Austria Klagenfurt	58	03.10.21	15:30	Hartberg	Sturm Graz	3	2	
4	Austria Vienna	59		15:30	Rapid Vienna	WSG Wattens	5	2	
5	Hartberg	60		18:00	Red Bull Salzburg	LASK Linz	3	1	
6	LASK Linz	61	16.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Rapid Vienna	1	1	
7	Rapid Vienna	62		18:00	Altach	Red Bull Salzburg	1	1	
8	Red Bull Salzburg	63		18:00	Austria Vienna	Admira Wacker Mödling	2	2	
9	Ried	64	17.10.21	15:30	LASK Linz	Wolfsberger AC	0	1	
10	Sturm Graz	65		15:30	WSG Wattens	Hartberg	2	2	
11	Wolfsberger AC	66		18:00	Sturm Graz	Ried	1	0	
12	WSG Wattens	67	23.10.21	18:00	Admira Wacker Mödling	WSG Wattens	0	1	
13		68		18:00	Austria Vienna	Ried	4	1	
14		69		18:00	Wolfsberger AC	Austria Klagenfurt	2	1	
15		70	24.10.21	15:30	Hartberg	Rapid Vienna	1	1	
16		71		15:30	LASK Linz	Altach	0	1	
17		72		18:00	Red Bull Salzburg	Sturm Graz	4	1	
18		73	30.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Admira Wacker Mödling			
19		74		18:00	Altach	Hartberg			
20		75		18:00	Ried	Red Bull Salzburg			

El botón verde más en la esquina inferior derecha actualiza la liga actual con los datos recuperados sin tener que guardarlos en el archivo.

- **Agregar una liga personalizada**

En primer lugar, asegúrese de que los resultados pasados y los partidos futuros estén presentes. **Recuperador de datos.**

1. Guarde los datos de la liga en un archivo de liga usando el botón en la esquina inferior derecha.

2. Abra ese archivo en **Asistente de probabilidades**.

3. Agregue archivos de temporadas pasadas usando **Juegos® Actualizar desde archivo**.

3.1. Determine los equipos participantes. Tome todos los equipos y partidos de las últimas 3 temporadas más la temporada actual, por ejemplo, en la Liga 2. Esto se hace fácilmente marcando las opciones de filtro. **Agregar equipos, Agregar juegos, y Agregar accesorios** Cuando se utiliza **Juegos® Actualizar desde archivo**.

3.2. Actualizar la liga de al menos las 3 últimas temporadas en la Liga 1, 2, 3, 4, etc. usando solo una opción **Agregar juegos** Tome tantas temporadas pasadas como desee para realizar análisis y gráficos de rendimiento histórico, pero recuerde que solo aquellos juegos que no sean anteriores al período de depreciación afectan las calificaciones y las probabilidades.

(**Opciones® Período de depreciación**). El valor predeterminado es de 900 días para la mayoría de las ligas (aproximadamente 2,5 temporadas). 4. Realice los ajustes necesarios en el panel de Opciones. En particular, configure el nombre de la liga exactamente en el formato: *País - Nombre de la Liga*. Haga clic en el botón de flecha verde en la barra de herramientas.

6. Uso **Accesorios® Mostrar nuevos partidos** Para mostrar partidos y probabilidades.

Nota: El archivo de la liga debe tener el prefijo del país, sin espacios, por ejemplo *MiPaís1.lea*.

Nota: **Recuperador de datos** es solo una herramienta para recuperar y guardar datos de la liga de fuentes web. Todo el trabajo posterior lo realiza **Asistente de probabilidades**.

5.5 Filtro de juegos

La herramienta **Filtro de juegos** es un instrumento para el análisis de juegos pasados que cumplen varias condiciones: equipos participantes, temporadas, resultados de primera vez / tiempo completo, resultados, puntajes correctos, handicaps, totales, atributos de los juegos.

La herramienta **Filtro de juegos** se activa eligiendo el elemento del menú **Herramientas® Filtro de juegos**, o **Juegos®**

Ver juegos® Utilice filtro..., o haciendo clic en el botón de la barra de herramientas.

Games filter

Period

Whole Results

Current Fixtures

Time

Full Half 2nd

Outcome

Home Away Draw

Attributes

No attributes Cup / playoff Friendly Neutral venue Overtime Penalties Questionable

Half time / full time

1/1 1/X 1/2 X/1 X/X X/2 2/1 2/X 2/2

Score

H:A

0 0

Teams

Home H/A

Glasgow Rangers

Away H/A

Glasgow Rangers

Handicap

H-A > A-H > H-A = A-H =

0 0 0 0

Total

Over Under Exactly Home Away

0 0 0

Reset Apply UnApply Cancel

Para ver un subconjunto de juegos que cumplen las condiciones de filtro especificadas, haga clic en el botón **Aplicar**.

Para revertir el formulario a su estado original, haga clic en el botón **Reiniciar**.

Para desactivar las condiciones de filtro aplicadas, haga clic en el botón **Dejar de aplicar**. En el formulario, haga clic en el botón **Deshacer** en la barra de herramientas, o elija el elemento del menú **Juegos@Ver juegos@Todos los juegos**.

5.6 Análisis de rendimiento

La herramienta **Análisis de rendimiento** se activa a través del elemento del menú **Herramientas@Análisis de rendimiento**.

Performance analysis for Wales - Cymru Premier

From: 24.02.01 Until: 29.10.21 DP, days: 900 Computation algorithm of: 2015 Account trends

	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion χ^2
Home wins	647	41,4	646,3	41,6	358,1	55,35	0,2906	
Draws	370	23,7	389,7	25,1	88,7	23,98	0,3438	
Away wins	547	35,0	518,6	33,4	259,7	47,48	0,3066	
Total	1564	100	1554,6	100	706,5	126,80	0,9410	7,1965
Over 2,5	822	58,9	870,9	60,6	514,7	62,62	0,2826	
Under 2,5	574	41,1	566,2	39,4	244,6	42,61	0,3635	
Total	1396	100	1437,1	100	759,3	105,23	0,6461	

More... Calculate Help Close

Esta utilidad genera estadísticas de probabilidades calculadas con éxito en una liga determinada. Los resultados del cálculo pueden considerarse como un índice general de la acción conjunta de los siguientes factores concurrentes:

1. Desempeño de Asistente de probabilidades sí mismo;
2. Previsibilidad de la liga actual.

Para iniciar el análisis, haga clic en un botón **Calcular**. Las tasas de éxito calculadas se presentan en dos tablas. La primera tabla tiene el siguiente significado exacto de sus columnas:

Número de juegos	Número de victorias en casa ($norte_1$), dibuja ($norte_{incógnita}$), victorias a domicilio ($norte_2$), y juegos totales ($norte = norte_1 + norte_{incógnita} + norte_2$) dentro del período analizado
Tasa relativa, %	Proporciones $100 * norte_1 / norte$, $100 * norte_{incógnita} / norte$, $100 * norte_2 / norte$, y su suma = 100%
Suma de problemas calculados	Suma de las probabilidades calculadas para que cada juego sea: victoria local (pag_1), dibujar ($pag_{incógnita}$), victoria visitante (pag_2), y su suma $pag_{norte} = pag_1 + pag_{incógnita} + pag_2 = norte$
Tasa relativa, %	Proporciones $100 * pag_1 / norte$, $100 * pag_{incógnita} / norte$, $100 * pag_2 / norte$, y su suma = 100%
Problemas calculados con éxito	Suma de probabilidades calculadas con éxito para victorias locales (s_1), dibuja ($s_{incógnita}$), victorias a domicilio (s_2), y su suma total $s_{norte} = s_1 + s_{incógnita} + s_2$
Tasa de éxito, %	Proporciones $100 * s_1 / norte_1$, $100 * s_{incógnita} / norte_{incógnita}$, $100 * s_2 / norte_2$, y su suma total (PÁGINAS)
Entropía de problemas exitosos	Suma de expresiones $-(d/norte) * \ln(pag_i)$, y su suma total, donde $d = 1$ si el resultado es i . El juego es consistente con el resultado que probabilidad pag_i se calculó para. De lo contrario $d = 0$
Criterio χ^2	De Pearson χ^2 Prueba del cuadrado. Mide la desviación del valor calculado. Probabilidades de todos los puntajes posibles en el rango de 0:0 a 10:10 a partir de sus frecuencias relativas reales. Actualmente se introdujo en modo de prueba, puede eliminarse o reemplazarse en el futuro.

Las dos últimas sumas: de tasas de éxito $PÁGINAS = 100 * s_1 / norte_1 + 100 * s_{incógnita} / norte_{incógnita} + 100 * s_2 / norte_2$, y la entropía de las probabilidades de éxito se consideran índices integrales de rendimiento/previsibilidad. Están resaltados en negrita. El valor mínimo posible de una entropía es cero cuando todos los resultados se predicen con una precisión absoluta. Cuanto más altos sean los valores de una entropía, menor será la precisión de la predicción.

La segunda tabla de overs/unders es similar a la descrita anteriormente.

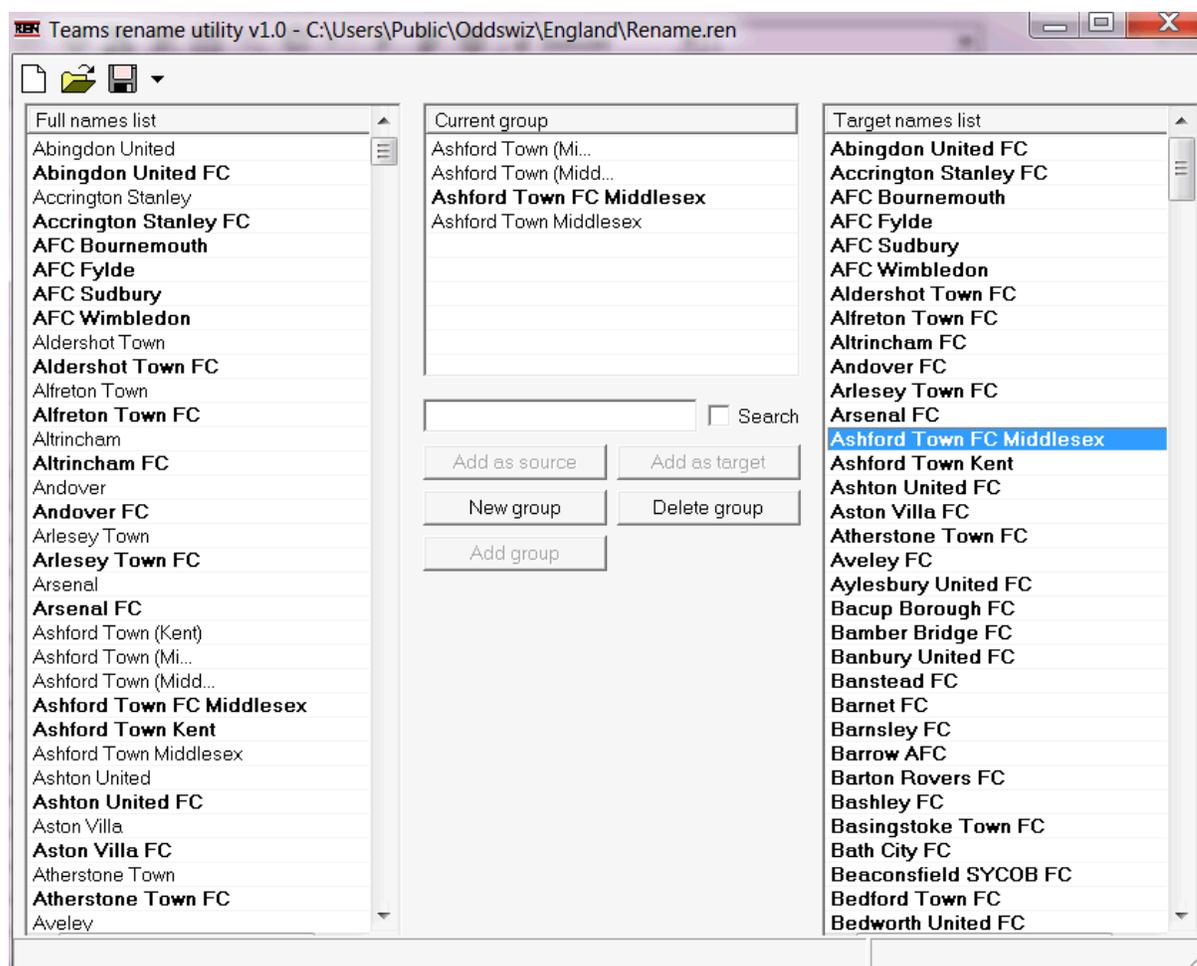
Nota: Para que el análisis del rendimiento sea correcto, es necesario que se hayan jugado suficientes partidas anteriores a la fecha de inicio del período analizado. Además de las partidas jugadas después de la fecha de inicio, deben estar presentes al menos todas las partidas anteriores durante el período de depreciación.

Nota: Se pueden encontrar datos más amplios sobre las tasas de éxito 1, 1X, 2, 2X para la mayoría de las ligas admitidas en **Asistente de probabilidades** Página de inicio: <http://www.newhavensoft.net>.

5.7

Cambiar nombre de la utilidad

La herramienta **Cambiar nombre de la utilidad** permite al usuario gestionar fácilmente las diferencias que surgen en los nombres de los mismos equipos de diferentes fuentes. Se activa a través del elemento del menú **Herramientas@Cambiar nombre de la utilidad** Úselo para cambiar el nombre de los equipos solo una vez. Luego, los cambios de nombre se realizarán automáticamente. El nombre de destino (nuevo) puede tener varios nombres de origen.



Cambiar nombre de la utilidad El formulario se divide en tres vistas de lista. Los nombres de los equipos de destino (nombres a los que se les cambiará el nombre) se resaltan en negrita. La vista de lista de la izquierda contiene una lista completa de todos los nombres de los equipos, incluidos los antiguos y los nuevos. La vista de lista del medio contiene el grupo de cambio de nombre actual que consta del nombre de destino (en negrita) y uno o más nombres de origen. La vista de lista de la derecha contiene solo los nombres de destino. Al seleccionar cualquier elemento en la vista de lista izquierda o derecha, se muestra todo el grupo al que pertenece ese elemento.

Los botones disponibles permiten agregar nombres de origen y destino, asignar nombres como destino, crear nuevos grupos de cambio de nombre, eliminar grupos y agregar nuevos grupos a la lista de cambio de nombre.

De forma predeterminada, los archivos renombrados tienen un nombre estándar. **Cambiar nombre.ren** Este nombre estándar también lo utilizan **Recuperador de datos** herramienta para guardar resultados de partidos o encuentros pasados.

5.8 Bolas espaciales 3D

Bolas espaciales 3D es una herramienta recreativa que implementa el comportamiento de balones de fútbol en un espacio físico con o sin gravedad aplicada, de acuerdo con las principales leyes de conservación. En modo de pantalla completa, sin paredes de fondo, puede utilizarse como un original salvapantallas.



El usuario dispone de varias opciones pulsando las siguientes teclas:

R	Reanudar
GRAMO	Activar/desactivar la gravedad
yo	Movimiento en un plano horizontal
V	Movimiento en un plano vertical
B	Movimiento sobre la hierba (similar al billar)
+ , =	Acelerar el movimiento
-	Movimiento de relajación
S	Activar/desactivar efectos de sonido
Yo	Activar/desactivar el fondo de las paredes
METRO	Añade más bolas
yo	Quitar bolas
F / N	Pantalla completa/normal

También se puede acceder a las opciones anteriores haciendo clic derecho y eligiendo un elemento en un menú emergente. El último elemento en un menú emergente **Marco corto...** guarda un fotograma corto de la escena actual en un archivo de mapa de bits.

Además, el usuario puede navegar por la escena utilizando las siguientes teclas:

a	Gire a la derecha
ß	Gire a la izquierda
n / A	Desplazarse a la derecha
ñ-ß	Desplazarse a la izquierda
a	Avanzar
a	Moverse hacia atrás
n / A	Cambiar hacia arriba
n / A	Cambiar hacia abajo
Re Pág.	Buscar
AvPág.	Mirar hacia abajo
Hogar	Volver a la posición inicial

Nota: Al activar la gravedad, el movimiento se detiene debido a la pérdida de energía. Sin embargo, se puede continuar presionando <+> tecla de vez en cuando.

Nota: La pérdida de energía cinética debido a la interacción no elástica entre objetos en colisión es efectiva sólo en el caso de la gravedad aplicada.

6 Guía del asistente de estacas

6.1 Descripción general y concepto básico

Asistente de estaca 4 es una nueva versión de software de toma de decisiones que genera una estrategia de apuestas óptima. Mediante un sofisticado análisis de probabilidad, indica directamente al apostador qué estructura de apuestas es preferible, así como la distribución específica de los fondos de apuestas. A diferencia de los programas simples basados en el criterio de Kelly, **Asistente de estacas** permite utilizar un rango realista de crecimiento del bankroll y especificar la probabilidad de confianza de alcanzar el fondo objetivo.

Asistente de estaca 4 se basa teóricamente en el nuevo teorema y prácticamente en el nuevo motor de optimización multivariable. Tiene un rendimiento máximo y ofrece mayores oportunidades para los apostadores.

El apostador suele hacer apuestas de forma intuitiva sopesando las probabilidades de la casa de apuestas con su conocimiento del curso de los acontecimientos. Sin duda, la tarea del jugador no es fácil, ya que hay que combinar muchos eventos/cuotas que ofrece la casa de apuestas. A continuación, debe decidir cuánto y en qué combinaciones debe apostar. Es obvio que apostar con todo el dinero disponible tarde o temprano resultará en una pérdida total. Por otro lado, apostar con una pequeña cantidad ofrece la posibilidad de no ganar mucho. Debe haber un punto medio en alguna parte... y **¡sí existe!** **Asistente de estacas** es lo suficientemente inteligente como para encontrar un medio para la combinación más rentable entre miles posibles.

Para utilizar este programa de manera eficiente, el apostador debe comprender una relación simple entre la probabilidad de un evento y las probabilidades. Hay dos tipos de probabilidades: las probabilidades lineales (ofrecidas por la casa de apuestas) y las probabilidades justas. Estas últimas son simplemente el valor inverso de la probabilidad del evento. Si las probabilidades justas son iguales a las probabilidades lineales, la casa de apuestas no obtendrá ningún beneficio a largo plazo, y el apostador no obtendrá ningún beneficio. Por eso, las probabilidades lineales siempre deben ser menores que las probabilidades justas mientras la casa de apuestas quiera obtener una ganancia. De lo contrario, el apostador tiene condiciones previas para ganar y la casa de apuestas para perder.

Consideremos la línea de probabilidades = 2,0. Desde el punto de vista de un corredor de apuestas, la probabilidad de un evento es menor que $1/2,0 = 50\%$, y esta diferencia constituye su margen de beneficio. El apostador apuesta intuitivamente a este evento si, en su opinión, las probabilidades justas son menores que 2,0 (por ejemplo, 1,5), es decir, la probabilidad del evento es de aproximadamente $1/1,5 = 67\%$. Estos dos valores son los principales datos de entrada para el programa. Y, por supuesto, **Asistente de estacas** generará

Una estructura de apuesta óptima solo es posible si las probabilidades justas son menores que las probabilidades de línea. ¡De lo contrario, apostar no tiene sentido!

Es una buena idea que los apostadores serios utilicen **Asistente de probabilidades** Capacidades de predicción para calcular probabilidades justas basadas en el rendimiento.

6.2 Interfaz de usuario

Casi la totalidad de los **Asistente de estacas** Se puede acceder a las funciones desde el formulario principal, que también muestra un resumen de los datos de entrada y salida. El formulario principal consta de los siguientes elementos:

- **Menú y barra de herramientas**



Utilice los elementos del menú o los botones de la barra de herramientas para abrir y guardar archivos de entrada, imprimir formularios, ver informes, actualizar el estado de las apuestas, iniciar y detener cálculos, deshacer cambios, activar el convertidor de probabilidades y mostrar ayuda.

- **Panel de control**

El panel de control se utiliza para ajustar los parámetros principales antes de iniciar los cálculos: confianza, probabilidad (**Conferencia P**), fondo disponible (bankroll) (**Financiar**), apuesta mínima (**Cantidad mínima**), fondo objetivo (**Objetivo**), importe mínimo reservado (**Mínimo x0**) en % del Fondo, modo de cálculo (**Modo**), número máximo de eventos en apuestas acumuladas (**Acumulación**), número máximo de subcomponentes en una apuesta compleja (**S/comp**) y si se incluirán las apuestas cerradas.

- **Tabla de apuestas**

Bet	Date	League	Home team	Away team	Type of bet	Fair	Line	Status
A	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Motherwell	home win	2,28	3	2:2 lost
B	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	draw	3,84	5	0:0 won
C	02.10.05	Scotland	Falkirk	Hearts	away win	2,1	3	2:2 lost
D	02.10.05	Scotland	Hibernian	Inverness	d/chance 1X	1,32	1,6	1:2 lost
E	01.10.05	Scotland	Livingston	Celtic	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 won

La tabla de apuestas contiene apuestas ordinarias junto con información relevante. Al introducir las probabilidades de **Asistente de probabilidades** Todas las celdas de esta tabla se completan automáticamente, excepto la última columna, que se puede actualizar al finalizar un evento. La tabla de apuestas puede contener hasta 26 apuestas comunes diferentes. Todas las celdas de esta tabla son editables.

• Tabla de variantes

Variants	p %	R95	R ave	Z suc%	Z ave%	L	x0	x1	x2	x3	x4	x5	x6
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	E 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	H 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

Esta tabla muestra los resultados de los cálculos. Consulte el tema Resultados de los cálculos para obtener más detalles.

El modo de cálculo y el número total de variantes calculadas se indican en la barra de estado debajo de la tabla.

6.3

Entrada de datos

• Probabilidad de confianza

Utilice el cuadro de entrada **Conferencia P** para introducir la probabilidad de confianza requerida. La probabilidad de confianza es una medida de fiabilidad. Tiene un efecto sobre la cantidad de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo. Normalmente, la probabilidad de confianza se establece en 0,95 (valor predeterminado). Esto significa que el 95 % de las secuencias uniformes de **R95** Las rondas de apuestas tendrán éxito en la consecución del fondo objetivo.

• Fondo disponible

Utilice el cuadro de entrada **Financiar** para fijar el fondo de apuestas disponible (bankroll). Debe ser mayor o igual a la apuesta mínima.

• Apuesta mínima

Utilice el cuadro de entrada **Cantidad mínima** Para ingresar, se permite una apuesta mínima. Por lo general, las casas de apuestas establecen una apuesta mínima de entre \$1 y \$10. La apuesta mínima también puede establecerse en cero (en realidad, en 1 centavo).

• Fondo objetivo

Especifique el fondo de destino en el cuadro de entrada **Objetivo** ser mayor que el fondo disponible. No tiene sentido establecer este parámetro en el valor deseado para ganar a largo plazo, ya que la inexactitud fundamental en la evaluación de las probabilidades justas puede dar como resultado una acumulación progresiva de error de probabilidad y, por lo tanto, una apuesta excesiva peligrosa. Por lo tanto, cuanto más precisas sean las probabilidades justas utilizadas, mayor será el valor de las probabilidades. **Objetivo** Puede especificarse. Normalmente, el fondo objetivo es entre 10 y 100 veces mayor que el fondo disponible.

• Fondo mínimo de reserva

Especifique el fondo mínimo reservado en porcentaje del fondo disponible utilizando la casilla de verificación **Mínimo x0** Tiene sentido que alguna categoría de usuarios especifique este valor para evitar apuestas excesivas peligrosas.

• Apuestas ordinarias

Las apuestas ordinarias se ingresan en la tabla de apuestas en las filas **A,B,do,...**. Oya sea alimentando las probabilidades de **Asistente de probabilidades** (consulte el tema Alimentación de probabilidades al asistente de estacas) o manualmente.

Bet	Date	League	Home team	Away team	Type of bet	Fair	Line	Status
A	01.10.05	Scotland	<u>Aberdeen</u>	Motherwell	home win	2,28	3	2:2 lost
B	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	draw	3,84	5	0:0 won
C	02.10.05	Scotland	Falkirk	<u>Hearts</u>	away win	2,1	3	2:2 lost
D	02.10.05	Scotland	<u>Hibernian</u>	Inverness	d/chance 1X	1,32	1,6	1:2 lost
E	01.10.05	Scotland	<u>Livingston</u>	<u>Celtic</u>	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 won

Se pueden ingresar hasta 26 apuestas ordinarias. El usuario puede editar todas las entradas de la tabla de apuestas. Cuando se selecciona una determinada celda en el modo de no edición, al presionar la combinación de teclas **<Ctrl+Supr>** elimina la apuesta actual. Al presionar **<Ctrl+Ins>** Inserta una apuesta en blanco en la fila actual. El modo de edición se activa presionando la tecla **<F2>**. Si las apuestas se ingresan manualmente, se deben completar al menos dos columnas: probabilidades justas y probabilidades de línea en notación decimal.

Para actualizar el estado de las apuestas ordinarias, haga clic en un botón **Estado**  en una barra de herramientas, o elija un elemento del menú **Apuestas® de actualización**.

Nota: Las probabilidades de línea deben ser mayores que las probabilidades justas correspondientes. ¡De lo contrario, apostar no tiene sentido!

El usuario también puede abrir un archivo de entrada previamente guardado haciendo clic en un botón , o eligiendo el elemento del menú **Archivo® Abierto**. Si el archivo de entrada reside en el **Asistente de probabilidades** Directorio, se puede seleccionar rápidamente desde el cuadro de archivo desplegable en la barra de herramientas. Se recomienda colocar los archivos de entrada en ese directorio.

Para borrar todos los datos de entrada e ingresar un nuevo conjunto de apuestas, haga clic en un botón del  en una barra de herramientas, o seleccione elemento del menú **Archivo® Nuevo**.

Para guardar los datos de entrada junto con las variantes de apuestas seleccionadas en el archivo, haga clic en un botón o seleccione  en una barra de herramientas, el elemento del menú **Archivo® Ahorrar**.

6.4 Ejecutando cálculos

Asegúrese de que todas las apuestas elementales elegidas cumplan la condición **Feria < Línea**.

Para iniciar los cálculos, haga clic en un botón o presione una tecla **<F9>**, o elija el elemento del menú **Correr® Comenzar**.

El tiempo de cálculo depende principalmente de los siguientes factores:

- Número de apuestas independientes elegidas (**ARIZONA**);
- Configuración de las opciones **Limite los acumuladores por** y **Limitar subcomponentes por**. Cuantos menos valores se elijan, menos tiempo se necesitará (consulte las opciones del Asistente de apuestas). Al mismo tiempo, menos valores implican una salida más limitada con menos ganancias esperadas.
- Limitación de apuesta mínima (**Cantidad mínima** en el panel de control). El valor cero puede producir una salida enorme con un tiempo de cálculo más largo.

El número de posibles estructuras de apuestas (variantes de apuestas) depende del número de apuestas independientes como potencia de 2 menos 1. Por ejemplo, para tres apuestas independientes **A, B, do**, posible $2^3 - 1 = 7$. Las variantes de apuestas son:

- 1) **A**-apuesta simple;
- 2) **B**-apuesta simple;
- 3) **do**-apuesta simple;
- 4) **{AB}**-apuestas simples **A, B**, y apuesta acumuladora **De**;
- 5) **{ANTES DE CRISTO}**-apuestas simples **B, do**, y apuesta acumuladora **ANTES DE CRISTO**;
- 6) **{C.A.}**-apuestas simples **A, do**, y apuesta acumuladora **C.A.**;
- 7) **{ABECEDARIO}**-apuestas simples **A, B, do**, y apuestas acumuladas **De, ANTES DE CRISTO, C.A., abecedario**.

Cada una de las apuestas anteriores contiene como máximo $2^{norte}-1$ componentes, donde *norte*-Número de eventos en una apuesta compleja dada. Sin embargo, las restricciones enumeradas pueden reducir el número de componentes y, por lo tanto, también las ganancias esperadas.

Para detener cálculos largos, haga clic en un botón , presione una tecla <F10>, o elija el elemento del menú **Correr®Detener**. En tal caso, el conjunto de resultados estará incompleto y no hay garantía de que ya se haya encontrado la variante de apuesta óptima.

El curso de los cálculos se indica mediante la barra de progreso en la parte inferior del formulario.

6.5 Resultados de los cálculos

Los resultados de los cálculos se presentan en la tabla de salida de variantes:

Variants	p %	R95	R ave	Z suc%	Z ave%	L	x0	x1	x2	x3	x4	x5	x6
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	E 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	H 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

El significado exacto de sus columnas es el siguiente:

Variantes	Variante de apuesta (estructura).
pag %	Probabilidad reducida de éxito en una sola ronda.
R95	Número de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo con la probabilidad de confianza especificada (95 % por defecto).
Delirio	Número promedio de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo.
Z éxito%	Factor de crecimiento del fondo en una sola ronda exitosa (en %).
Z ave%	Factor medio de crecimiento de los fondos en una sola ronda (en %).
yo	Probabilidades de línea reducidas.
x0	Fondo estático, es decir, cantidad que se desea reservar.
x1, x2,...	Componentes de una apuesta compleja y sus importes.

La variante de apuesta entre llaves indica una apuesta compleja de varios componentes. La apuesta compleja contiene un conjunto de todas las posibles apuestas acumuladas (incluidas las apuestas simples) compuestas por apuestas elementales de una variante determinada. El conjunto puede estar incompleto según las restricciones impuestas por el usuario sobre la cantidad máxima de miembros acumuladores, la cantidad máxima de subcomponentes y la cantidad mínima de apuesta.

Al hacer clic en los encabezados de la tabla de variantes, se ordenan los resultados. De manera predeterminada, los resultados se ordenan por el número confiable de rondas (R95), que se considera el criterio principal de eficiencia de las apuestas en una competición regular.

modo. El criterio de clasificación se indica mediante el encabezado subrayado.

El número total de variantes calculadas se muestra en la barra de estado. El usuario puede revisar hasta 100 variantes ordenadas desplazándose por las líneas, sin embargo, las mejores se muestran en la parte superior de la lista. No se incluyen en el conjunto de resultados las variantes que requieren más de 10 000 rondas.

Usando el menú **Variantes** El usuario puede seleccionar o deseleccionar variantes de apuestas, ver informes, ordenar variantes y limpiar la tabla. Las variantes seleccionadas se resaltan con el estilo de fuente y el color personalizables (consulte las opciones del Asistente de apuestas). Se guardan en archivos de apuestas (STK) junto con el conjunto de apuestas normales. Seleccionar todas las variantes y guardarlas posteriormente puede generar un archivo de apuestas de gran tamaño.

Para imprimir el formulario principal que muestra un resumen de los datos de entrada y salida, haga clic en un botón o seleccione un elemento del menú. **Archivo@Formulario de impresión.**  , O

Los datos de entrada y los resultados del cálculo se pueden exportar a un archivo Excel (XLS) mediante el elemento del menú **Archivo@Exportar a archivo.**

6.6 Informes de apuestas

Para ver informes sobre variantes de apuestas seleccionadas, haga clic en un botón  En una barra de herramientas, elija el elemento del menú **Variantes@Ver informes**, o presione una combinación de teclas <Ctrl+R>.

Los informes se presentan en el formulario de informes:

Print		P-Diagram						
		Parameter	Sum	GP	EHN			
EGP+DHN		Stake	21,17	14,53	6,64			
EGP+DHI		Fair	1,987	2,6	5,18			
EGP+HIN		Line	4,941	7,2	15,75			
GP+EHN		Max outcome	209,2	104,62	104,58			
GP		Actual outcome	82,8	13,08	69,72			
EHN		Gain	61,63	-1,45	63,08			
EG+HIP		Status	won	lost	won			
GP+EHI		Probability, %	50,3	38,5	19,3			
EG+HNP		R95, rounds	30,41					
EG+DHP		R ave, rounds	12,29					
EGP+CDH								
EGP+CHN								
DEG+HIP								
EG+CHP								

Bet	Date	League	Home team	Away team	Type of bet	Fair	Line	Status
G	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Motherwell	AHO home 0 : ¼	1,97	4	2:2 lost ½
P	01.10.05	Austria	Salzburg	SV Ried	d/chance 1X	1,32	1,8	2:0 won
E	01.10.05	Scotland	Livingston	Celtic	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 won
H	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	AHO away 0 : ¼	1,91	3	0:0 won ½
N	01.10.05	Austria	Superfund	Rapid Wien	home win	2,26	3,5	2:0 won

Los informes resumen los principales parámetros de apuestas: monto de la apuesta, probabilidades justas y de línea, resultado máximo y real, ganancia, estado de los componentes de la apuesta, probabilidad de éxito, número confiable y promedio de rondas.

Los componentes de una apuesta compleja se muestran en columnas separadas. La columna **Suma** contiene un resumen de la apuesta seleccionada.

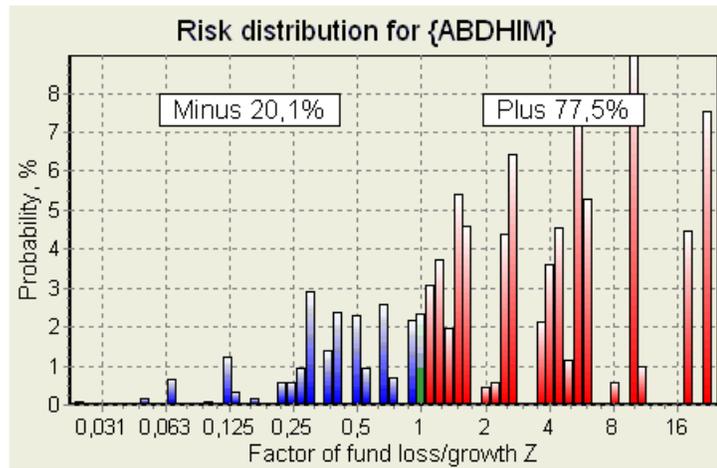
Cuando el usuario selecciona una apuesta en el control de vista de árbol en la esquina superior izquierda del formulario, el informe se muestra inmediatamente en la tabla de la derecha. Las flechas rojas indican las apuestas exitosas con un valor de ganancia positivo, mientras que las flechas azules muestran las apuestas perdidas parcial o totalmente.

La tabla que se encuentra en la parte inferior del formulario muestra el contenido y el estado de todos los componentes de apuestas comunes. El estado de las apuestas se puede actualizar seleccionando un elemento. **Estado de actualización** en el menú emergente.

- **Informe de impresión**

Para imprimir un informe completo, seleccione un elemento **Imprimir@Informe completo** Ya sea desde el menú superior o desde el menú emergente. Para ahorrar papel, simplemente seleccione el cupón eligiendo un artículo. **Imprimir@Cupón de participación**.

- **Diagrama de distribución de riesgos**



Para ver *Distribución de riesgos* Diagrama, seleccione el elemento del menú **Diagramas@Distribución de riesgos** El diagrama de distribución de riesgos muestra la distribución de las probabilidades calculadas que corresponden a los niveles posibles de la relación.

factor de pérdida/crecimiento de fondos = (Monto de la apuesta + ganancia bruta) / (financiar),

También conocido como retorno de la inversión (ROI) si se expresa en porcentaje con respecto al capital disponible (**Financiar** en el formulario). El diagrama de distribución de riesgos muestra también las probabilidades consolidadas de ser el perdedor (menos) y el ganador (más).

- **Diagrama P**

Para ver *PAG*-diagrama para la apuesta seleccionada, elija el elemento del menú **Diagramas@Diagrama P**.

PAG-El diagrama muestra la relación funcional entre la macroprobabilidad *PAG* y la parte estática de un bankroll. La relación tiene un máximo que corresponde al menor número de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo y un valor óptimo de la parte estática. Consulte el tema Fundamentos matemáticos para obtener más detalles.

6.7 Antecedentes matemáticos

Derechos de autor © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

Este tema describe una forma clara y matemáticamente rigurosa de calcular los parámetros de apuesta óptimos en un caso normal. Esto último significa que los parámetros de entrada no tienen sus valores extremos (por ejemplo, probabilidades justas = 1,01, mientras que las probabilidades de línea = 5,0) y la limitación de la apuesta mínima no tiene su posible efecto.

A diferencia del método simple basado en el criterio de Kelly, este permite al apostador utilizar un rango realista de fondos.

crecimiento y especificar la probabilidad de confianza de alcanzar el fondo objetivo. Los dos métodos dan resultados idénticos si el fondo objetivo es infinito.

Consideremos una secuencia uniforme de n rondas de apuestas, de las cuales w rondas tuvieron éxito y f rondas fallaron.

Como resultado de una sola ronda exitosa, el bankroll ascenderá a:

$$x' = Zx = (1 - k_0)Lx + k_0x,$$

dónde

x - fondo de apuestas disponible (bankroll);

k_0 - porción estática del fondo x ;

L - probabilidades de línea reducidas;

O - factor de crecimiento del fondo;

Como resultado de un solo fracaso, el fondo se reducirá a:

$$x' = k_0x.$$

w rondas exitosas y f rondas fracasos tendrán como resultado el fondo objetivo:

$$X = Z^w k_0^f x.$$

Las fórmulas anteriores permiten expresar w y f como una función de X , x , L , n , y k_0 :

$$w = \frac{\ln(X/x) - n \ln k_0}{\ln[1 + L(1/k_0 - 1)]},$$

$$f = \frac{-\ln(X/x) + n \ln[(1 - k_0)L + k_0]}{\ln[1 + L(1/k_0 - 1)]}.$$

Probabilidad de no tener mayor que f fallos antes de recoger tantos como w éxitos se describen mediante una forma integral (acumulativa) de distribución de Pascal:

$$P = 1 - \frac{\Gamma(w + f + 1)}{\Gamma(w)\Gamma(2 + f)} p^w (1 - p)^{f+1} F(1, 1 + w + f, 2 + f, 1 - p).$$

dónde

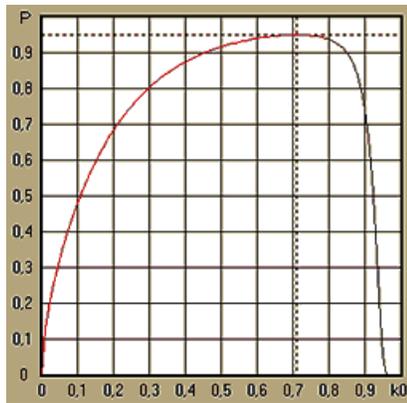
p - probabilidad de éxito en una sola ronda;

Γ - función gamma;

F - función hipergeométrica.

Es igual a la distribución binomial negativa en caso de valores enteros de w y f . Usamos el término Macro-probabilidad para PAG en el contexto de los parámetros de apuestas.

Relación funcional típica (PAG -diagrama) entre macro-probabilidad PAG y porción estática k_0 , proporcionó eso X , x , L , n , p son parámetros fijos, tiene un máximo correspondiente al menor número de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo y un valor óptimo de la parte estática:



Para obtener unos parámetros de apuesta óptimos, **Asistente de estacas** resuelve un sistema de ecuaciones:

$$\begin{cases} \partial P / \partial k_0 = 0 ; \\ P = \alpha \end{cases}$$

dónde α -probabilidad de confianza,

respecto a los indeterminados: número de rondas n y porción estática α . Esto se hace para cada estructura de apuesta de entre miles posibles.

Para aplicar las fórmulas anteriores, necesitamos construir una apuesta compleja y luego representarla como una apuesta abstracta de un solo componente que tenga ciertos valores de p y q (probabilidades de línea reducidas).

En versiones anteriores de **Asistente de estacas** Las estructuras de apuestas consistían únicamente en eventos independientes. En particular, no permitían apuestas de sistema como $AB + BC + CA$ que reducen los riesgos de las apuestas. Sin embargo, las apuestas de sistema regulares están lejos de la distribución óptima de fondos. El siguiente teorema resuelve este problema.

Teorema. Valor máximo posible de un factor medio de crecimiento de fondos O se logra mediante el óptimo distribución de un bankroll entre $2^n - 1$ posibles apuestas simultáneas, y se determina mediante la siguiente expresión:

$$\ln Z_{ave} = \sum_{i=1}^N \left[p_i \ln \frac{p_i}{q_i} + (1 - p_i) \ln \frac{1 - p_i}{1 - q_i} \right],$$

dónde

O - expectativa matemática de O ;

p_i - probabilidad de i -ésimo evento, igual a $1/F_i$, dónde F_i - probabilidades justas;

q_i - 'Probabilidad' de la casa de apuestas i -ésimo evento, igual a $1/y_i$, dónde y_i - coeficientes de pago (también conocidos como línea impares);

n - Número de eventos independientes elegidos.

Las posibles apuestas incluyen: n - Apuestas de sistema (combinaciones) de tipo (m, N) , dónde $m = 1..n$. Cada

La apuesta del sistema contiene $2^m - 1$ apuestas acumuladas de fold. En particular, las apuestas posibles incluyen n - apuestas ordinarias, y una n - apuesta acumulada de fold. En general, las apuestas de sistema óptimas no están igualadas.

La prueba es trivial para un único evento con una única apuesta posible. En el último caso simple, la apuesta óptima es igual al óptimo de Kelly $(p - q)/(1 - q)$. Para $n > 1$, la prueba es bastante complicada incluso para $n = 2$. Sin embargo, utilizando **Mago de estacas** Como motor de optimización multivariante, se pueden calcular las apuestas óptimas y verificar numéricamente el teorema para la mayor n 's.

La fórmula anterior significa que O_{Cra} puede ser increíblemente alto, siempre que se haya encontrado una cantidad suficiente de eventos apropiados ($F < y_0$). Pero el precio es enorme, hay un gran número de apuestas.

Por ejemplo, para 26 eventos que tienen $F=1.5$ y $y_0=1.7$, se deben colocar hasta $2.26-1 = 67108863$ diferentes participaciones para lograr el 40,2 % del crecimiento promedio de un fondo en una sola ronda. Sin embargo, existen restricciones prácticas, como la limitación de la participación mínima o el número razonable de participaciones simultáneas.

Las apuestas, por supuesto, reducen el valor efectivo de O_{Cra} .

Desde el punto de vista de las apuestas convencionales, solo hay dos resultados de un evento determinado: apuesta elemental con probabilidades ganada o perdida. pag_{y1} - pag_i , respectivamente. Otras áreas de la actividad humana que dependen de la probabilidad (por ejemplo, la gestión de inversiones) pueden implicar más resultados de un evento.

En el caso de eventos con resultados múltiples, el teorema se puede generalizar de la siguiente manera:

$$\ln Z_{ave} = \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^{V_i} \left(p_{ij} \ln \frac{p_{ij}}{q_{ij}} \right), \quad \sum_{j=1}^{V_i} p_{ij} = 1,$$

dónde pag_{yo} - probabilidades de y_0 -ésimo resultado en i -ésimo evento;

$1/q_{yo}$ - y_0 -coeficientes de pago para y_0 -ésimo resultado en i -ésimo evento;

V_i - Número de resultados posibles en i -ésimo evento.

En el caso más simple de un solo evento ($N=1$) con un único resultado ($V=1$), nosotros tendríamos $p=1$, $a=1$ - $a_0=1$, y $O_{Cra}=1/q=y_0$.

Igualando O_{Cra} a a (porción de apuesta total de un bankroll) de apuesta compleja ($N > 1$) a aquellos valores de una sola apuesta, y resolver sistemas de ecuaciones con respecto a indeterminados pag_{y_0}

$$\begin{cases} Z_{ave} = (kL + 1 - k)^p (1 - k)^{1-p}; \\ k = (pL - 1) / (L - 1) \end{cases}$$

permite representar una apuesta compleja multicomponente como una apuesta única abstracta y luego optimizar el valor de $a=1 - a_0$ utilizando la función de macroprobabilidad.

7 Novedades de la versión 2.90 "Live Magic"

- Clasificaciones rediseñadas; se agregaron formularios interactivos de 5, 10 y 15;
- Las cuotas del mercado están disponibles en todas las vistas de cuotas;
- La exportación de cuotas de mercado para varias ligas se ha ampliado a toda la *Vista general*;
- Se agregó un filtro de fecha y hora para las probabilidades exportadas;
- Se agregaron botones de navegación de ligas en una barra de herramientas;
- Se agregaron sugerencias de tendencias totales y calificaciones a las probabilidades de BTS.

En la versión 2.80

- Se agregó una nueva herramienta **Cambiar nombre de la utilidad** que permite al usuario gestionar fácilmente las diferencias en los nombres de los mismos equipos que surgen de diferentes fuentes;
- Forma expandida **Grupos y reglas de clasificación**, puntos añadidos por los partidos perdidos (en hockey y algunas ligas de baloncesto);
- Forma expandida **Análisis de rendimiento**, se añadió la capacidad de variar el período de depreciación;

- Se actualizó la herramienta **Recuperador de datos** (versión 3.4).

En la versión 2.75

- Nueva versión de la herramienta **Recuperador de datos** (v3.1) funciona más rápido y es más confiable; se agregaron deportes de liga de tenis y rugby;
- Se agregó una barra de progreso en el formulario principal para indicar el proceso de carga de cuotas del mercado.

En la versión 2.70

- Nueva herramienta **Filtro de juegos** permite analizar juegos pasados para diversas condiciones;
- Balonmano y voleibol añadidos a la herramienta **Recuperador de datos**;
- Nueva función **Arbitraje** añadido a la herramienta **Convertidor de probabilidades**;
- Nueva función agregada a **Consejos de tendencias**: Ahora evita que las celdas se sombreen en verde cuando el mercado sube.

En la versión 2.60

- Nueva función para mostrar **todo** juegos en juego en un solo formato;
- Nuevo cuadro desplegable en la barra de herramientas para elegir el deporte. Ahora todas las ligas están desglosadas por deporte;
- Nuevo botón de la barra de herramientas para la herramienta **Recuperador de datos**;
- Nuevo botón de la barra de herramientas para el comando de menú de uso frecuente **Juegos® Actualizar desde archivo**.

En la versión 2.55

- Se agregaron probabilidades de línea de mercado de 9 casas de apuestas líderes para todos los tipos de probabilidades;
- Nueva característica en **Asistente de estacas** La herramienta permite importar y fusionar eventos de otros archivos de participación;
- Nueva opción en **Asistente de estacas** La herramienta permite reservar un porcentaje específico del bankroll para apuestas;
- Cambio rápido de cuotas fijas entre **1-X-2** y línea de dinero (o probabilidades de empate sin apuesta).

En la versión 2.50

- Admite grandes ligas con hasta 1024 equipos o jugadores y un número ilimitado de juegos;
- El nuevo algoritmo de cálculo (2015) proporciona un mejor rendimiento de predicción;
- Nuevo diseño del formulario principal, pantalla más grande y área de tablas de probabilidades desplazable;
- Mayor número de cuotas calculadas: más de 100 por evento y hasta 124 eventos por liga.
- Nueva herramienta **Recuperador de datos** Busca en sitios de Internet resultados y partidos deportivos.
- Agregado **Ataque y Defensa** variables de fuerza para una mejor comprensión de las habilidades de un equipo;
- Se agregó un nuevo tipo de probabilidades **Ambos equipos marcarán** junto con su alternativa;
- Tabla de juegos y partidos unificada para un mejor manejo de los partidos; no más partidos ocultos;
- Opción de actualizaciones automáticas durante la noche;
- Lógica mejorada de **Actualizar desde archivo** función; filtros de resultados, partidos y nuevos equipos;
- Opción añadida **Base de comparación de tendencias** para afinar las sugerencias de tendencias;
- Presentación de la base del handicap asiático ya sea como número o $m:n$;
- Cálculos más fiables en la herramienta **Convertidor de probabilidades**;
- Se agregó la capacidad de agregar o eliminar todos los atributos del juego en el menú **Juegos® Agregar o quitar atributos**;
- Se agregó la capacidad de editar manualmente las variables de fuerza de los equipos en términos de *delta* modificaciones de los valores calculados.

En la versión 2.20

- Admite tres conjuntos de cuotas en el fútbol para los periodos de partido: **llenot** tiempo, **primerotiempo** y **segundotiempo**;
- Actualizaciones en juego más rápidas: los datos en vivo se actualizan cada **5 segundos**;

- Nueva opción para girar **encendido/apagado** señal sonora al final de las operaciones de actualización y exportación completas;
- Admite una fecha de inicio fija del período de depreciación además de un valor flotante de duración fija;
- Nuevo comando de menú **Equipos**® **Cambiar el nombre de muchos equipos** Simplifica el enlace de datos con **Minero de datos OW**.

En la versión 2.10

- Apoyo **detenis** deporte;
- Soporte para grandes ligas con hasta 511 equipos o jugadores y hasta 65535 juegos;
- Exportar **Asistente de estaca** introducir datos y resultados en archivos Excel (XLS);
- Capacidad para suprimir la visualización de caracteres diacríticos en los nombres de los equipos: esencial para configuraciones regionales no latinas.

En la versión 2.05

- Visualización de información actualizada **abwin.com** cuotas fijas del mercado **1-X-2-1X-2X**;
- Visualización de sugerencias de análisis de tendencias coloreando las celdas de probabilidades;
- Exportar los resultados del análisis del torneo a archivos Excel (XLS);
- Exportar cuotas a archivos CSV delimitados por comas (además de archivos XLS);
- Mejorado **Asistente de estaca 4** formato de archivo de interfaz de usuario y participación (STK);
- Se agregaron diagramas de distribución de riesgos a **Asistente de estaca** informes.

En la versión 2.00

- Resultados en vivo y cuotas justas en vivo;
- Un nuevo algoritmo de cálculo (2007) optimiza el rendimiento frente a un nuevo criterio fiable: la entropía de las probabilidades de éxito;
- Se corrigió el error de 'totales sesgados' del algoritmo de cálculo-2006;
- Nuevo algoritmo de **Asistente de estaca 4** proporciona mayores oportunidades basadas en un nuevo teorema;
- Forma más grande con un divisor horizontal; el número de emparejamientos que se pueden mostrar a la vez es el doble (24);
- Nombres de equipos más largos, se admiten hasta 30 caracteres;
- Soporte de resultados de tiempos de inicio y medio tiempo en tablas de juegos y archivos de liga;
- Actualizaciones de archivos Excel;
- Visualización de lugares y puntos en la tabla de equipos; soporte de puntos punitivos;
- Herramienta de análisis de rendimiento ampliada: se agregaron overs/unders;
- Herramienta de análisis de torneos mejorada: el usuario puede elegir entre velocidad y precisión; se agregó una tabla de puntaje.

En la versión 1.96

- Reconocimiento del nuevo formato de archivos de liga utilizados en la versión 2.00 y superiores;
- **Varias mejoras menores.**

En la versión 1.95

- Actualizaciones de Internet optimizadas, no más tráfico redundante;
- Algoritmo de reconocimiento mejorado para nuevos archivos soccerway;
- Configuración automática de proxy LAN.

En la versión 1.90

- El nuevo algoritmo de cálculo (2006) proporciona un mejor rendimiento para la mayoría de las ligas, especialmente para las competiciones internacionales;

- Se agregó una vista ampliada de probabilidades de goles marcados **Totales**;
- Se agregó vista de probabilidades **Medio tiempo / tiempo completo**;
- Modo de pantalla completa en **Bolas espaciales 3D** Esta herramienta ahora se puede utilizar como un protector de pantalla original.

En la versión 1.80

- Totalmente rediseñado **Asistente de estacas** herramienta;
- Alimentando las probabilidades elegidas a **Asistente de estacas** de **Asistente de probabilidades**;
- Nueva herramienta recreativa **Sala de bolas 3D**;
- Soporte de goles marcados con cuartos integrales;
- Nombres correctos de las ligas;
- Nombres de equipos más largos, se admiten hasta 20 caracteres;
- Actualización de datos de la liga desde archivos de otra liga (LEA) y nuevos archivos soccerway (HTM);
- Soporte de margen de beneficio negativo para cálculos especiales;
- Nueva opción para excluir los partidos de copa de los cálculos;
- Indicación de equipos ascendidos y descendidos en una tabla de clasificación;
- Visualización de todas las funciones de los partidos;
- Exportación más rápida de cuotas a archivos Excel (XLS);
- Vincular una liga a un escritorio;
- Enlaces a sitios web oficiales de la liga, casas de apuestas, etc.

Mejoras anteriores

- Capacidades ampliadas de **Convertidor de probabilidades** herramienta que convierte precios 1X2 en cuotas asiáticas, totales y puntajes correctos;
- Transferencia a un nuevo servidor, operaciones de Internet más confiables, reanudación de actualizaciones interrumpidas;
- Soporte para grandes ligas con hasta 255 equipos y 32768 juegos;
- Algoritmos mejorados para operaciones y herramientas principales, menor consumo de memoria;
- Nueva herramienta **Análisis de rendimiento** mide el desempeño de **Asistente de probabilidades** y la previsibilidad de una liga determinada en términos de tasas de éxito;
- Nuevas opciones de exportación e impresión;
- Exportación de cuotas a archivos Excel (XLS);
- Nueva herramienta **Análisis del torneo** calcula las posibilidades de que cualquier equipo ocupe cualquier lugar posible;
- Nuevas vistas de la tabla de probabilidades **Puntuaciones correctas**, **Hándicaps asiáticos**, y **Totales**;
- Compatibilidad total con **Sistema operativo Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Actualizaciones de Internet más rápidas; más de 70 ligas actualizables;
- Soporte para múltiples grupos personalizables dentro de una liga;
- Interfaz de usuario y capacidades de impresión mejoradas, pantalla principal redimensionable;
- La versión shareware (no registrada) maneja hasta 16 equipos por liga.

8 Inscripción al programa

Versión registrada de **Asistente de probabilidades** es capaz de calcular clasificaciones y probabilidades en ligas con hasta 1024 equipos o jugadores de tenis, procesar hasta 26 eventos independientes en **Asistente de estacas** herramienta y exportar probabilidades a archivos Excel.

Tarifa de inscripción para un poder pleno **Asistente de probabilidades** El costo es de US\$74,95. Esta tarifa incluye una suscripción anual. La tarifa de renovación anual del servicio es de US\$24,95.

También hay otras opciones, incluida una suscripción de medio año por \$49,95 o una suscripción de dos años por \$49,95.

\$99,95 y suscripción ilimitada por \$199,95.

Cualquier interrupción (por ejemplo, por razones técnicas) en la provisión de resultados/cuotas en vivo durante más de un día se contabilizará para la prolongación del período de suscripción actual.

Los usuarios registrados tienen derecho a actualizar **atodo**Otras versiones de este software**gratis**.

Para registrarse**Asistente de probabilidades**, seleccione el elemento del menú**Archivo®Registro** verá un panel de registro.

- **Usuarios en línea:**

Conéctese a Internet. Elija el idioma de pedido apropiado en el menú desplegable. Haga clic en un botón **Ordene ahoray** serás llevado a la página web segura para completar la transacción.

Las opciones de pago en línea incluyen tarjetas de crédito/débito, transferencia bancaria, PayPal, AliPay y muchas otras opciones. En caso de pago por otro medio que no sea tarjeta de crédito, el solicitante recibirá inmediatamente el pedido. # y más instrucciones por correo electrónico.

Para comodidad del usuario, la página de registro seguro también está vinculada directamente al menú de inicio de su computadora:**Comenzar®Programas®Asistente de probabilidades®Registro seguro en línea**.

El pago en línea se puede realizar a través de [Página de pedidos](#) de**Asistente de probabilidadestambién**.

Nota:El pago se realiza en un sitio web seguro que encripta todos los datos de la tarjeta de crédito transmitidos de acuerdo con las normas de seguridad.**HTTPS**protocolo.

- **Al registrarse:**

La clave de registro se enviará por correo electrónico lo antes posible (normalmente en un plazo de 24 horas). Por último, abra el panel de registro, introduzca la clave de registro y pulse un botón.¡**Registro!**

- **Usuarios de shareware:**

Versión shareware de**Asistente de probabilidades**es completamente funcional, sin embargo, está diseñado para administrar ligas con hasta 16 equipos (varias ligas encajan en esto) y para procesar hasta 3 eventos en**Asistente de estacasherramienta**.

9 Notas de instalación

Asistente de probabilidadesrequiere que el estado del perfil del usuario de Windows sea**administrador**al menos durante el proceso de instalación y activación.

En**Vista,Ventanas 7,Asistente de probabilidades para Windows 8, Windows 10 y Windows 11**requiere ser lanzado en *administrativo* Modo para el funcionamiento normal de las funciones de Internet: resultados en vivo y cuotas del mercado.

Todos los programas de firewall y antivirus deben reconocer**Asistente de probabilidades**como programa seguro. Se recomienda incluirlo en la lista blanca correspondiente.

Archivo de instalación**OW290.exe**Se puede distribuir libremente siempre que el contenido permanezca en su estado original. La instalación incluye 32 ligas. El resto de ligas se descargan automáticamente del servidor durante las actualizaciones de Internet.

10 Expresiones de gratitud

El equipo de Newhaven Software Ltd. agradece a las siguientes personas que contribuyeron al desarrollo de **Asistente de probabilidad** software por valiosos comentarios y sugerencias:

- **Señor Pierre Folke** Suecia
- **El señor Wong Kam Fu** Hong Kong
- **Señor Emmanuel Konstandakis** Grecia
- **El señor Russell Brownlie** Reino Unido
- **El señor Barry Windsor** Reino Unido
- **Señor Stuart Humphries** Reino Unido
- **Sr. Jari Talvitie** Finlandia
- **Señor Richard Weichelt** Canadá
- **Señora Ivana Kapl-Mikic** Austria
- **Señor Peter Nilsson** Suecia
- **Señor Daniel Irving** Reino Unido
- **Señor Víctor Lee** Singapur
- **Señor Andrew Sotiriou** Reino Unido
- **Señor Peter Jensen** Dinamarca
- **El señor Amir Delic** Suecia
- **Señor Arnold Kervon** Singapur
- **Sr. Juha P Sarlio** Finlandia
- **Sr. Rick Janov** Estados Unidos
- **Señor Ian Blair** Reino Unido
- **Señor Michael Bennett** Reino Unido
- **Sr. Michael Kleinsteuber** Reino Unido
- **Señor Peter Francis** Australia
- **Sr. Baris Ozbayraktar** Pavo
- **Señor Terry Chadban** Australia
- **Señor Gareth Blears** Reino Unido

Los recursos, servicios y productos de las siguientes organizaciones han hecho posible el desarrollo, la implementación y la operación exitosa de **Asistente de probabilidad** software:

- **Corporación Borland Software** EE.UU
- **Medios deportivos globales** Países Bajos (www.soccerway.com)
- **Servidor de hockey profesional** EE.UU
- **Corporación Microsoft** EE.UU
- **Corporación Intel** EE.UU
- **Software MindVision** EE.UU
- **FlashScore.com** República Checa (www.flashscore.com)

y muchos otros.

Índice

- 3 -

Bolas espaciales 3D 34

- A -

Expresiones de gratitud 49

- C -

Gráficos de calificaciones 7

Calculando probabilidades 10

Opciones de liga actuales 16

- D -

Recuperador de datos 29

Periodo de depreciación 16

Caracteres diacríticos 23

- mi -

Exportar cuotas a un archivo Excel 10

- Un -

Alimentando probabilidades al mago de apuestas 13

-G-

Filtro de juegos 30

Mesa de juegos 4

Visión general 3

Grupos y reglas de clasificación 18

- Yo-

Ventaja de jugar en casa 16

- I -

Si eres corredor de apuestas 15

Entrada de datos de la liga 8

Notas de instalación 48

Opciones de Internet 20

- Yo-

Resultados en vivo y cuotas 14

- METRO -

Formulario principal 4

Opciones varias 23

- O -

Convertidor de probabilidades 24

Tabla de probabilidades 4

Opciones 15

- PAG -

Diagrama P 41

Análisis de rendimiento 31

Cuotas de impresión 10

Servidor proxy 20

- R -

Registro de Odds Wizard Cambiar el 47

nombre de muchos equipos 14 Utilidad

de cambio de nombre 33

- S -

Asistente de apuestas - Informes de apuestas Asistente de 40

apuestas - Entrada de datos 37 Asistente de apuestas -

Antecedentes matemáticos Asistente de apuestas - 41

Descripción general 35

Asistente de Stake - Resultados de los cálculos 39

Asistente de Stake - Ejecución de cálculos 38

Asistente de Stake - Interfaz de usuario 36

Asistente de estaca 4 26

Opciones del asistente de participación 21

- Yo -

Tabla de posiciones 6

Tabla de equipos 4

Análisis del torneo 26

- tú -

Actualización de datos de ligas desde archivos de 14

texto Actualización de ligas a través de Internet 13

Interfaz de usuario 4

- V -

Ver probabilidades 10

- Yo -

Novedades de la versión 2.90 "Live Magic" 44